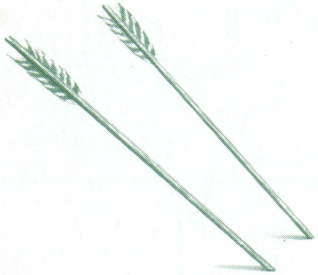
MILLENNIUM PRESENTS

THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD



The most original real-time adventure ever produced

MILLENNIUM

Robin Hood

Game design:	Steve Grand & Ian Saunter
Original PC programming:	Steve Grand
ST & Amiga programming:	Alan McCarthy, Vectordean
In-game graphics:	Steve Grand
Interleave graphics:	Rob Chapman & Paul Dobson
Music & sound effects:	Richard Joseph
Documentation:	Ann & Steve Grand
Package design:	Mark Nightingale of Nightingale, & Steve Morphy
Published by:	Millennium St. John's Innovation Centre Cowley Road Cambridge CB4 3WS

PIRACY IS THEFT

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

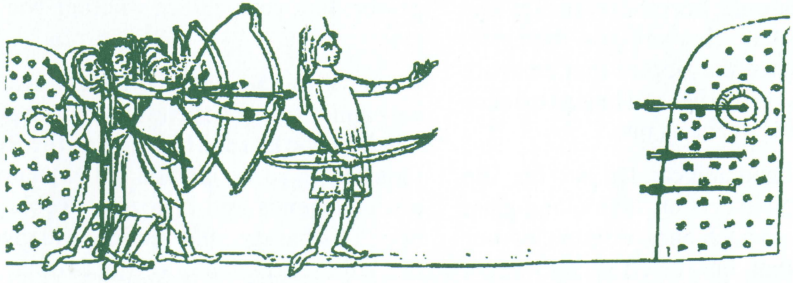
Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.

Copyright © 1991, Millennium and Stephen Grand.
Copyright subsists with Millennium and Stephen Grand in all software, documentation and artwork.

ALL RIGHTS RESERVED.

No part of this software, documentation or artwork may be copied or transmitted in any form or by any means.
This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without express written permission from Millennium.

Robin Hood



Somewhere out there, at the farthest edges of Human Imagination, is a world where legends go to die. The finest thoughts of human minds; our heroes and myths; memories of our greatest deeds, ripple across the vast ethereal ocean, and wash up at last on the shores of this miniature Lilliput. The lands of this place are populated with the detritus of Man's imagination and endeavour: men-of-war do battle with pirates in the midst of these minuscule seas; lone settlers pit their wits against the indians of the northern plains; the mighty Khan rides again across the open Steppe; and Jason sets out once more in search of the golden fleece.

Amongst the many strange, yet somehow familiar lands of this world, towards its northern pole, lies a small island: a moist, green country, whose central wooded valleys and babbling brooks are overlooked by great stone castles. In the town and countryside around one of these fortresses, lives a group of pleasant and unsuspecting people, whose quiet, rustic lives are about to be shattered. The area lies within a royal hunting ground, known to its inhabitants as Sherwood Forest, and the lord of this castle is a worried young man. His name is Robin Hood.

The software in this package contains a vast matrix of data about the people and legends of this green and pleasant land, linked to a subtle and delicately balanced computer program. Under the influence of this program, the matrix seethes and dances. Images of the greenwood, sounds and smells, all incorporated within the ever-changing pattern of numbers. All the elements are there inside the machine, waiting for the breath that will give them life. And as they dance, they sense the ripples that emanate from the land where legends go to die, and begin to dance to its tune. Soon, both worlds dance as one.

As the data are guided, nudged and cajoled into life, the computer begins to mirror the events on this looking-glass world, and we are able to watch the progress of our diminutive hero. Not only that, but the effect also works in reverse: by incorporating strong, visual symbols into the resonance matrix of the program, we are able to have some influence on the course of events in the other world. We seem to be able to plant thoughts in our hero's mind, by a process similar to word-association. The technique is far from reliable; the receptiveness of the subject seems to vary from time to time, and it is not always clear what, if any, thoughts will arise for any symbol under any given circumstances. Clearly, meddling with other people's lives in this way is quite a responsibility. By providing access to these symbols, we have handed you considerable power. It is your choice whether you use it for good or evil.

What will happen in this doppleganger Sherwood Forest, we cannot say. It depends a great deal on you. However, much can be learned by studying the Robin Hood legends themselves, so we include in this manual a review of the myths, legends and history of Robin of Sherwood. We hope this background reading will give you a feeling for the time and place, and a proper concern for, and empathy with, the people you will meet there.

Before that, however, we would like to introduce you to the software and how to use it.

Using the program

Loading Instructions

IBM PC and compatibles

1/ Ensure your mouse driver is installed and all memory-resident programs are removed.

2/ Insert the Boot Disc into the drive and, from the MS-DOS prompt, select that drive if necessary.

3/ Type ROBIN and press [ENTER]. The program will now begin to load. Swap discs as advised by the program, but otherwise do not remove any disc from the drive during the game.

Note: This program is not copy-protected, and may be copied to a hard disc. You should in any case run the program from a backup copy, and not the original disc. To install on a hard disc, insert the Boot disc into a drive, log onto that drive and type INSTALL [ENTER].

Atari ST/STE and Commodore Amiga

1/ Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer turned off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computer's memory - this will kill a virus if one is present.

2/ Insert the Boot Disc into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disc from the drive whilst the game is playing.

The Controls

A number of icons will appear down the left-hand side of the screen as the game progresses. These may be operated by clicking on them with the mouse and, in some cases, via keyboard shortcuts. Additional control is achieved by clicking directly onto people or the landscape, using the mouse.

Fixed Icons

Pauses the game (pressing [P] on the keyboard has the same effect). A menu appears, allowing you to quit or resume the game. There are two Quit options - the first (press F1) will save your current position in the game to disc, so that next time you play you carry on from where you left off; the second option (F2) abandons the game, so that next time you play it will start again from the beginning. (Amiga/Atari - F1 = Save, F2 = Load, F3 = Sound, F4 = Re-start).

Note: Selecting the PAUSE icon during the opening sequence of the game allows you to skip the introductory sequence, and jump directly to the point at which Robin sits moping outside the walls of the town, thus getting you straight into the game without delay.

The following icons become available as soon as the introductory sequence is over:-

Force Robin to walk about the landscape. Press on the icon to walk; release to stop. These

icons have keyboard equivalents: use the [A] [S] [Z] and [X] keys. See below for other ways of making Robin move.

These are the symbols you use to interact with Robin and his environment. Selecting one of these symbols is likely (though not guaranteed) to sow the seed of an idea into Robin's mind - sometimes simple and explicit, sometimes less so, depending on circumstances. We will leave it to you to discover the detailed effects of each symbol for yourself, but we are aware of the following actions:-

- Selecting the BOW usually seems to have the effect you'd expect from a trigger-happy hero. (Keyboard equivalent = [ENTER]).
- The SWORD seems to inspire aggression of a more personal kind.
- The EYE always seems to affect the 'camera', rather than any of the people, causing it to pan so that we can see the same part of the landscape that Robin can see - it pays to know what perils may lie ahead. (Keyboard equivalent = [SPACE]).
- The HEART encourages our hero to run rather than walk, but beware of excessive demands on his stamina - you never know when he's going to need all his energy.
- The LIPS bring out the smooth-talking nature of our man, but what he'll actually say is, we're afraid, impossible to control.
- The OPEN HAND stands for generosity, in Robin's view, and generosity is an important quality in a true hero of the people.
- The CLOSED HAND is quite the opposite, but one cannot be generous unless one has something to give, so this darker quality is likely to turn out to be a necessary evil, if Robin hopes to have any people left to govern once he's completed his main task.

All the above symbol icons (and the winnable icons - see below) have the following properties:-

1/ There are two types of symbol icon - some of them act immediately they are pressed, other icons do nothing until after you have selected an object on the landscape (person or animal). When you press icons of this second type, the mouse cursor will turn into a green hand, indicating that you should click on an object. When successful, the cursor stops being green and the icon will have its effect. If you press one of these icons by mistake, press it again to cancel the green hand.

2/ After use, each symbol icon becomes exhausted for a certain amount of time, depending on the particular icon. Whilst exhausted, the icon will turn to grey and cannot be used. You should use slow-to-recharge icons with care, as you might need them again in a hurry!

Winnable Icons

There are several other symbol icons which have no meaning at the start of the game, and so are not visible. You will collect the right to use these icons, which give you access to new facilities, as the game progresses (unless of course you make a mess of things!).

Other controls

In addition to the icons, you can control Robin's movement by two other means (plus a third option when you win the right to use it):-

1/ Click anywhere directly onto the landscape and a small marker will appear at that point. Robin's attention will be directed towards that place, and he will (probably) walk there. Because this method doesn't try to control Robin's legs directly, Robin's own brain is able to deal with the problems of avoiding obstacles, entering/leaving through doorways, etc. This is probably the best method for getting around most of the time. Use the arrow icons for more precise control when needed.

2/ Click on another person (when the cursor is NOT a green hand), and the thought often enters Robin's mind that he should follow that person for a while.

The heroism indicator

The vertical bar near the icons shows the computer's current assessment of Robin's qualities as a hero. The bar is red if it is falling, or blue if rising. You will find that almost everything Robin does, or you make him do, will have an effect on the level of this bar. As our tiny world is supposed to be a 'land fit for heroes', beware of the possible consequences of being too much of a villain, or even too much of a wimp!

Money

As a certain amount of money is bound to change hands during the game, we've displayed the current contents of Robin's purse as a number at the bottom-left of the screen.

Playing the game

It is not for us to tell you what you should aim to do, nor how to go about it. In fact, you are free to do anything you like, or even nothing at all - perhaps sometimes you should leave Robin to get on with it for himself. In any event, you are likely to come across various encounters where you could be of help to Robin or his friends in some way. You may of course not want to be helpful, but if Robin is to live up to his reputation as a goody-goody, we suspect that he's going to need some guidance.

Welcome to the Greenwood

You gather your cloak about you for protection as we clamber past the foam and spray of a woodland cascade, climbing down now over moss-covered rocks, where clumps of primroses shine like pale yellow beacons in the darkness of the forest. As we reach the bottom of the slope, we emerge from the tangle of creepers onto a path, that winds gently down the valley beneath the shade of giant oaks. Brushing through the proud, lush ferns, we make our way cautiously through the silent woods, our bows clasped tightly to our chests.

Suddenly we freeze to the spot, amid a sudden crash of undergrowth as a young doe, caught out by the lack of a breeze to carry the intruders' scent, bolts and dashes madly for cover at the sight of us. This event in turn startles a myriad of birds, high in the oak branches, and for a moment all is cacophony, until the echoes of the cawing crows mope off into the distance, grumbling, and the greenwood is silent once more.

Fingering our daggers, we emerge from the trees, blinking as our eyes adjust to the sight of open downland, rolling away beneath us in the bright sunlight. The smell of pigs wafts toward us from a group of tiny, tumble-down cottages to our right, and the chatter of children playing lifts our spirits momentarily, until we remember what dark deed lies before us.

Today we will eat. Our purses will be heavy with gold, and our stomachs swilling with mead. Maybe. In any event, it will be the last day on this earth for that conniving merchant. For too long he has grown fat at the expense of our people, and laughed as he stuffed himself at the tables of his friends, the hateful nobles.

There is his house, and there, upon his gatepost, shall I spike his head for all to see. We shall bring him down under a hail of arrows, and before he can scream for the guards, we shall cut out his heart and his bowels, and let his blood run free. Tonight we shall share the spoils; some each for you and me, and some to give to those who help us and offer us shelter.

No more time for thought. We are approaching his house. Now is the time for action.

The State of England

The setting for our adventures is the year 1193. England is at its lowest point in a pit of turmoil that reaches back one hundred and twenty-seven years, to the Norman Conquest. In 1066, Duke William of Normandy had defeated the English king, Harold, and placed his own supporters in positions of power around the country. The land had been removed from its previous owners and shared out between the new Norman lords, who reaped swingeing taxes from the people from within the protective walls of their mighty stone castles.

To make matters worse, large swathes of the country had been turned into Royal Forests: huge 'game parks' where the game was preserved to be hunted by the nobles only. At a stroke, life for the peasant became almost impossible; denied access to the lands from which they had lived all their lives, many were forced to supplement their meagre resources by poaching. Poaching carried grave risks: punishments for breaking forest laws were harsh and rigidly enforced. Officers, known as verderers or foresters, held summary courts where suitable punishments were handed down - hands might be chopped off, eyes put out; death by hanging was by no means uncommon, even for the most minor offences.

A century after the Norman invasion, life had not improved at all. If anything, the gap between the French-speaking nobles and their Middle-English-speaking peasants had widened. Then, around 1193, life became even more intolerable. The King, Richard the Lionheart, was imprisoned on his way home from the crusades, and with Richard absent, the throne fell into the unofficial hands of his brother, Prince John. This change in leadership provided yet another opportunity for the grasping Norman nobility to expand their power and influence at the expense of the long-suffering peasantry. More land changed hands, and laws and punishments became more severe.

It is during this period that our hero seems to arrive on the scene.

Who was Robin Hood?

In times of trouble, every nation resorts to tales of its popular heroes. In the twelfth century the deeds of the ancient King Arthur were becoming popular among the knights and nobles of England. Likewise, in later days, peasant thoughts would return to the hardships of Prince John's turbulent reign, and focus upon the hero of the Common Man - Robin Hood.

Given the turmoil of the times, and his unpopularity among the literate classes, it is little wonder that information about the 'real' Robin Hood is scarce, though like Arthur, who lived seven hundred years earlier, he was probably a real man. Tales of his deeds would have been passed on in song by minstrels and in story sessions around many a peasant's fireside. The extent to which the tales were told (and embroidered) may be guessed from the number of places, from Robin Hood's Butts in Somerset to Robin Hood's Bay, four hundred miles away in Yorkshire, to which his name has been attached.

We first hear of him in the written word in 'The ballad of Piers Plowman' (Percy, 1377) which says:

I can nouyte perfitely my Pater-Noster, as the prest it syngeth
But I can ryme of Robyn Hood and Randolf Erle of Chester

His name crops up in some forty ballads and plays of the 14th and 15th centuries. Of these there are eight important ballads, the most important being 'A lytelle geste of Robyn Hode' published in 1510, but which is thought to have been founded on older ballads. 'The ballad of Robin Hood and the Monk' (below) vividly expresses the ideas of the greenwood life so closely associated with Robin Hood.

In somer, when the shaws be sheyne
And leves be large and long,
Hit is full mery in feyre foreste
To here the foulys song:

To see the dere draw to the dale,
And leve the hilles hee,
And shadow hem in the leves grene
Under the grene-wood tre.

The ballads kept Robin Hood alive in men's minds, but as well as singing of him, they also acted episodes from his life in plays during May Games - festivals held around the beginning of May to celebrate the coming of Spring. Robin played a particular part in the Morris dance, (even though it was not known in England before the 16th century). This dance, performed by men dressed in white clothes decorated with flowers and bells, is also connected with the May rites and may be seen on English village greens to this day. Robin's role in the May games may have arisen from earlier French legends, and it was probably from this source that the character of Maid Marian was introduced into the story, as Robin's female companion. Marian took on many attributes over time; in some stories she is seen as the forest companion of Robin, his equal with bow and sword, whilst in other accounts she lives with the Sheriff in Nottingham Castle, acting as a 'mole' for the outlaws. Historically, Marian may also be connected with Matilda, the wife of an outlaw, Fulk FitzWaren, who joined her husband in Sherwood Forest to escape King John's attentions.

We cannot now disentangle the 'real' Robin Hood from his mythical alter-ego. The people needed a hero, so they

took a real man and created a character around him. He was almost certainly an outlaw, and may possibly have been of Saxon noble blood. Denied the rights and security of the Law for committing some 'crime', he used his natural talent for leadership to band together others in the same predicament. In time, these anonymous men gained specific personalities; Will Scarlet, Little John, Friar Tuck. The tales of how they joined Robin's band became an important part of the myth. It is well known for instance, that Little John joined the band after beating Robin in a fight, but less well known that, in the tales, Robin frequently came off worse in fights - being beaten eight times in all - even once by Friar Tuck! The band of outlaws lived by ambushing travellers and robbing them. Like all outlaws, there was a price on their heads, and so they lived on their wits, in constant fear that they would be hunted down and killed.

Robin became a hero, not only because he was a sore in the side of the Norman landlords and wealthy merchants, but because he had a sense of honour, and held short of the total ruthlessness of other outlaws. Originally, the tale seems to be that Robin had the decency to rob only the rich, and to spare the poor. Later, his halo was polished still further by the story-tellers, who told that he robbed the rich *in order* to feed the poor.

Whatever *man* there was behind the myth of King Arthur, the tales of the Holy Grail, of Merlin and magic, of green giants and of superhuman exploits, are not tales of Arthur the man, but of earlier gods and religious ideas which, for whatever reason, have been attached to the legend. Likewise, the stories of Robin Hood hide within them references to the gods of earlier days. Robin always wears green - not mediæval camouflage, but memories of the Green Man, a woodland sprite and god of the animals; this is Herne the Hunter (or Cerne as he may have been called many hundreds of years before that). Robin's hood, and his hunting aspects recall the Saxon god Grim, or Woden, whom we know as the Grim Reaper. Our green man of the seasons needs a White Lady as consort, and so we find Maid Marian brought into the tale, to be Robin's Queen of the May. There are darker things in our hero than simply a kind-hearted crook!

Whatever his origins, in medieval legend or with ancient gods, the spirit of Robin Hood comes down through the centuries. From English folklore, his fame has spread far and wide. In the nineteenth century, Sir Walter Scott used aspects of his tale in 'Ivanhoe'; in our own century Robin has turned up on television and in films. He may be swinging through trees or slashing at his enemies with a sword, appear as a cartoon fox or speak with an American accent; whatever his disguise, the voice of Robin Hood still speaks in the modern world.

Sherwood Forest

"[Land of the King...] In Edenestou 1 c. of land taxable. Land for 2 ploughs. A church and a priest and 4 smallholders have 1 plough. Woodland pasture 1/2 league long and 1/2 wide."

Domesday book entry for Edwinstowe in Nottinghamshire, in the heart of Sherwood Forest, where Robin is reputed to have married Marian.

It is a 'well-known fact' that Robin Hood's adventures all took place in the forest of Sherwood, around the midland town of Nottingham, but here are some facts you may *not* know:-

- The earliest legends place Robin in Barnsdale, in West Yorkshire, and only from the seventeenth century has the setting centred on Nottinghamshire.
- Sherwood Forest in fact covered a very large area, taking in large parts of the counties of Nottinghamshire, Derbyshire, Yorkshire and Lincolnshire.
- The name 'forest' does not imply woodland, merely a royal hunting ground, subject to Forest Law. By the twelfth century, there were few large areas of woodland in England; indeed the Saxon royal forest of Mendip in the west country had almost no trees at all!

Here be dragons!

The mediaeval English yeoman, for all his political and social worries, had a competence and confidence about him that would put us cosseted and protected city-dwellers to shame. He was fit and strong, and knew all that needed to be known about how to survive in a rough and harsh world. If something broke, he would mend it; if he needed something new, he would make it. Out in the woods and fields he knew the name and use of every plant and animal. He was a hunter, and feared nothing from wolves and wild boar. Yet there were some things that scared him out of his wits; things that he knew very well, but which he could neither understand nor control: those were the things which lurked in the shadows; the dragons and the fairies, the spectral hounds and the bogey men. These things were as real as could be, and were feared by even the bravest.

Walk into any mediaeval English church today, and look carefully at the ends of the benches, the capitals of pillars or the gargoyles on the roof, and you will see the weird and wonderful creatures that occupied people's thoughts throughout the middle ages.

The following is a description of the Wild Hunt, the spectral hunstmen who gathered up the souls of the dead. It was written in 1190, only three years before our time:

"This household of Herlethingus was last seen in the marches of Wales and Hereford in the first year of the reign of Henry II, about noonday: they travelled as we do, with carts and sumpter horses ... and a concourse of men and women. Those who saw them first raised the whole country against them with horns and shouts, and ... because they were unable to wring a word from them by addressing them, made ready to exhort an answer with their weapons. They, however, rose up into the air and vanished on a sudden."

[Walter Map. 1190. Quoted in Albion... p.189]

Or how about this, from the early sixteen-hundreds:

"S^{r} J^{o}: Conyers de Sockburn Kn^{t} who slew ye monstrous venomd & poisond wiverne Ask or worme which overthrew & devourd many people in fight, for the scent of the poyson was soe strong, that noe person was able to abide it, yet hee by the providence of God overthrew it, & lyes buryed at Sockburn before the Conquest, but before hee did enterprise it (hauing but one child), he went to the church in compleate armour & offerd vp his sonne to the holy ghost, which monum^{t} is yet to see & the place where the serpent lay is calld Greystone."

[Albion... p.419]

Dragons and demons don't figure specifically in the legends of Robin Hood, but they were part and parcel of the times, so don't be surprised if the occasional visitor from the Underworld creeps across your screen!

How Little John got his name

"No sport have I seen for fourteen days" said Robin Hood one bright spring morning. "I shall venture abroad and see what adventures I might find. Listen for my horn, ye merry men, for if ye hear three blasts, ye know that I need your aid"

Robin strode along until he came to a little bridge across a stream. At the far end of the bridge stood a man, a good seven feet tall, carrying a staff that looked like a small tree trunk. "Stand back and let me pass" called Robin. "Nay" replied the tall stranger, "I suffer not lesser men to pass me by". "What!" said Robin, "speak again and ye shall find a good Sherwood shaft between thy ribs". The tall man laughed; "Is it a coward you are, to talk of shooting me, when I have only this staff to defend myself?".

"I will not be called coward by any man" said Robin. So saying, he went and cut himself a stout staff from a nearby oak tree. Then Robin and the stranger stepped upon the bridge and gave blow for blow in one of the stoutest quarterstaff bouts that ever man saw. At last the stranger gave Robin such a blow that he fell head over heels into the water. Scrambling to the bank, Robin laughed "I must own thee a bonny fighter - thou hast fairly won this fight." So saying, he took his horn and gave three silvery blasts. From all corners came the merry men to look upon the giant who had beaten Robin Hood.

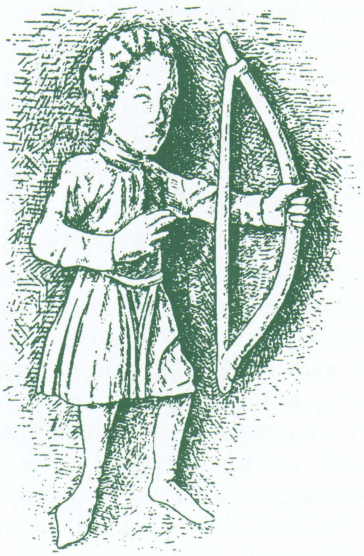
"What is your name, stranger?" said Robin. "John Little" replied the man "from the village of Hathersage in Derbyshire". "Little!" laughed Robin, "little thou art indeed and small of bone and sinew. I shall call thee Little John. Come, our greenwood band has need of men like thee. Will you not join my merry men, Little John?".

Little John readily agreed to join Robin's band and the bargain being struck, the merry men took John through the forest to Robin's lair, where they held a great feast of roasted venison and humming ale for their new companion.

Retold from Howard Pyle's "Merry adventures of Robin Hood"

The English Longbow

If our estimate for the date of Robin's life is correct, then Robin would probably have used a short, stout bow, similar to those used in Saxon times. However, as a superlative bowman, Robin's name has become linked with the most famous, but slightly later archery weapon: the English longbow.



The longbow was generally made of Yew, which imparted special characteristics that made it stand apart from other bows (and may partly explain the number of Yew trees in English churchyards today). It was roughly six feet in length, gently tapered, and with a rounded section flattened on one side. The wood was cut so as to leave compressible heartwood on the inside edge, and elastic sapwood on the outside edge, for maximum springiness.

Later in the middle ages, archery practice for all became compulsory (on Sundays and Holidays), in order to ensure a stock of skilled archers in case of war. In the royal forests, though, carrying a bow could be a risky affair. To be found in a forest with one's bow drawn was one of the four forms of evidence that you intended poaching, and as such made you liable to imprisonment.

The shooting match

Now you must know that all this time the proud Sheriff of Nottingham was trying in vain to bring Robin Hood to justice. So many times had he tried and failed that at last he bethought him of a cunning plan to capture the daring outlaw. He proclaimed a great shooting match to which all who could draw a longbow would be bidden. A golden arrow was the prize and he who won it would be declared the greatest archer in the land. The Sheriff knew that Robin Hood would never submit to seeing that title won without trying to win it himself.

Deep in the greenwood, Robin heard of the shooting match. "I would dearly love to win that prize" he said, "and take the golden arrow from the Sheriff's own hands. What do you say, my men, shall we go to Nottingham?". The merry men were worried. They knew it was a trap the Sheriff was setting, so they begged Robin not to go. "If it is guile the Sheriff is practising" said Robin "then we must meet it with guile". So they put aside their green clothes and disguised themselves, some as friars, some as tinkers, some as rustic peasants. Thus concealed, they made their way to the Sheriff's castle.

The Sheriff had set up the target for the shooting match and he sat near it, in the place of honour. Anxiously, he scanned the crowd, but of Robin Hood he could see nothing. The match began. Archers from all over England took their turn at the target. Seldom had such archery been seen. The ten best men were chosen to shoot again, but the Sheriff could not see Robin Hood amongst them. "Can you see him?" he asked a servant. "Nay, Lord" replied the man "six of them I know and of the others only yon tattered beggar is of Robin Hood's size and he is lame of leg and blind in one eye".

The archers shot again and the ten were reduced to two - the tattered beggar and the Sheriff's own man, Guy of Gisbourne. Gisbourne shot and his arrow fell in the very centre of the target. All held their breath as the beggar took his stand. He let fly his arrow, straight it flew and so true that it smote a feather from Gisbourne's shaft and split it in two. The Sheriff awarded him the prize, saying, "Well and fairly hast thou won it. Thou drawest a better bow than that coward Robin Hood, who dare not show his face today".

That afternoon, the merry men held a feast in the depths of Sherwood Forest. Yet Robin was unhappy. He had won the prize and yet the Sheriff's words rankled in his heart. "I would fain let him know who it was who took the golden arrow from his hand" he said. Little John spoke up: "I will go town" he said "and send yon Sheriff news by a strange messenger".

In his castle the Sheriff sat, wondering who might be the tattered stranger who had won the prize. Suddenly, through the open window came an arrow, with a scroll attached, which fell upon the table. The Sheriff took up the scroll and there read:

May heaven bless thee, Lord, this day
Say all in deep Sherwood
For thou didst give thy prize away
To none but ROBIN HOOD!

Retold from Howard Pyle's "Merry adventures of Robin Hood"

Forest Law

Forest Law was not only harsh, it was also incredibly complex. The following is a list of just a few of the many clauses relating to the law of the forest of Exmoor. Considering the vast majority of people were illiterate, it's not surprising that people often found themselves foul of the law quite by accident! Note that this document was later than Robin's time and was intended to clarify and lessen the severity of the earlier law, hence the lack of executions and amputations involved!

If a man take a deer without warrant in the forest, let his body be arrested wheresoever he be found within the metes of the forest; and when he be taken let him not be delivered without the special order of the lord king or the chief justice of the forest.

If a man see any evil doers within the metes of the forest take or carry away any deer, he ought to take them if he can, and if he cannot, he ought to raise hue and cry, and if he do not, let him remain in the mercy of the lord king.

If any man hath a wood next the demesne wood of the lord king, it is lawful for him, after the demesne hays have been agisted, to have in time of pannage as many pigs as the wood will allow by the view of the foresters and verderers, regarders, agisters and other honest men; and let this be done concerning the profit of pigs.

It is lawful for the Abbot of the Borough of Saint Peter to hunt and take hares, foxes and marten cats within the metes of the forest and to have dogs unlawed because he hath sufficient warrant therefor.

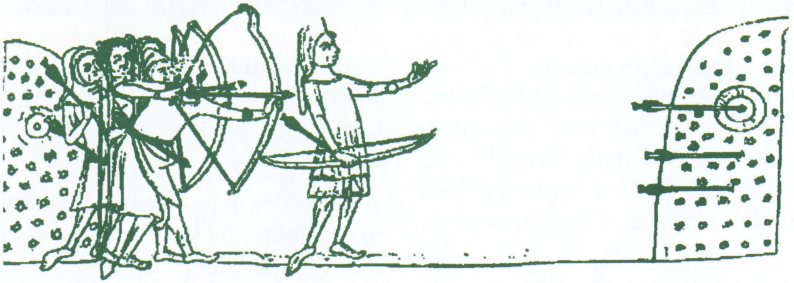
A man attached for cutting boughs, that plea pertaineth to the swainmote before the steward; and a man attached for felling an oak in the demesne of the king or another pertaineth before the justice; and if he do it anywhere in the night time, let him lie in prison.

A History of the Forest of Exmoor; E.T.MacDermott; Redwood Press 1911

Robin Hood

Design del gioco:	Steve Grand & Ian Saunter
Programmazione per PC originale:	Steve Grand
Programmazione per ST & Amiga:	Alan McCarthy, Vectordean
Grafica del gioco:	Steve Grand
Grafica di intermezzo:	Rob Chapman, Paul Dobson
Musica ed effetti sonori:	Richard Joseph
Documentazione:	Ann & Steve Grand
Design del pacchetto:	Mark Nightingale
Traduzione:	Alpha CRC Ltd., Cambridge
Pubblicato da:	Millennium St. John's Innovation Centre Cowley Road Cambridge CB4 3WS

Robin Hood



Da qualche parte là fuori, ai confini più lontani della Fantasia Umana, c'è un mondo dove le leggende vanno a morire. I pensieri più raffinati della mente umana; gli eroi, i miti; i ricordi di gesta grandiose si increspano sul vasto ed etereo oceano per andare a bagnare le spiagge di questa Lilliput in miniatura. Le terre di questo luogo sono popolate dai resti dell'immaginazione e dello sforzo umano: i guerrieri si danno battaglia con i pirati nel mezzo dei minuscoli mari; coloni solitari si misurano in intelletto con gli indiani delle pianure del nord; il potente Khan attraversa a cavallo la Steppa aperta, e Giasone parte ancora una volta alla ricerca del Vello d'Oro.

Tra le tante strane, anche se familiari terre di questo mondo, c'è una piccola isola in direzione del polo nord; un paese verde ed umido, le cui boscose valli centrali e i mormoranti ruscelli sono sormontati da grandi castelli di pietra. Nella città e nella campagna circostanti una di queste fortezze, vive un gruppo di gente semplice e socievole, la cui vita, tranquilla e rustica, sta per essere scossa violentemente. L'area si stende all'interno di un terreno di caccia reale, conosciuto come la Foresta di Sherwood. Il signore di questo castello è un giovane uomo inquieto e tormentato; il suo nome è Robin Hood.

Il software contenuto in questo pacchetto include una vasta matrice di dati circa gli abitanti e le leggende di questa verde e piacevole terra, collegati ad un programma per computer sottile ed equilibrato. Sotto l'influenza di questo programma, la matrice di dati si agita e balla. Immagini della foresta, suoni ed odori sono incorporati nel mutevole schema di numeri. Tutti gli "elementi" sono all'interno della macchina, ed aspettano solo di cominciare a vivere. Mentre danzano, percepiscono le onde che emanano dalla terra dove le leggende vanno a morire e cominciano a danzare al loro ritmo. Ben presto ambedue i mondi si confondono in un'unica danza.

Mentre i vari "elementi" vengono guidati e spinti ad assumere una forma di vita, il computer rispecchia gli eventi di questo mondo permettendo di seguire i progressi dell'eroe. E non solo, gli effetti funzionano anche in senso opposto: incorporando forti simboli visuali nella matrice sonora del programma si può addirittura influenzare il corso degli eventi nell'altro mondo. E' possibile instillare dei pensieri nella testa dell'eroe, con un processo simile all'associazione di parole. La tecnica non è delle più affidabili; la ricettività del soggetto sembra cambiare in continuazione, e non sempre è chiaro quali pensieri scaturiscano per ciascun simbolo e in ciascuna circostanza. Naturalmente, immischiarsi così nella vita di altre persone, è una bella responsabilità. Offrendovi l'accesso a questi simboli vi affidiamo un potere considerevole; dipenderà da voi l'uso che ne farete.

Non è possibile prevedere ciò che accadrà in questa simulazione della Foresta di Sherwood; questo dipenderà in gran parte da voi, ma molto si può imparare studiando le leggende, i miti, le storie e le avventure di Robin di Sherwood, inclusi nel manuale. Speriamo vivamente che questa lettura di sottofondo faccia nascere in voi un sentimento di simpatia e di interesse per il luogo, il periodo e la gente che incontrerete nel corso del gioco.

Prima di procedere comunque, una breve introduzione al software e al suo uso.

Uso del programma

Istruzioni di caricamento

IBM PC e compatibili

1/ Assicurarsi che il driver del mouse sia installato e che tutti i programmi residenti in memoria siano stati rimossi.

2/ Inserire il Boot Disc (Disco di avviamento) nell'unità e, se necessario, selezionare tale unità al prompt di MS-DOS.

3/ Digitare ROBIN e premere [ENTER]. Il programma comincerà a caricarsi. Scambiare i dischetti secondo le istruzioni del programma, o non rimuovere nessun disco dall'unità durante il gioco.

Nota: Questo programma non è protetto contro la copiatura, e può essere copiato su un disco rigido. In ogni caso, è consigliabile eseguire il programma da una copia di backup (di sicurezza) e non dal disco originale. Per installare il gioco su disco rigido, inserire il Boot Disc in un'unità, collegarsi ad essa e digitare INSTALL [ENTER].

Atari ST/STE e Commodore Amiga

1/ Spegnere il computer e disattivare tutte le periferiche non necessarie. Si raccomanda di tenere spento il computer per almeno trenta secondi nel caso un virus si sia installato nella memoria. In tal modo, se presente, il virus verrà ucciso.

2/ Inserire il Boot Disc nell'unità ed accendere il computer. Il gioco comincerà a caricarsi. Non rimuovere il disco dall'unità durante il gioco.

Controlli

Mentre il gioco progredisce, nella parte inferiore sinistra dello schermo appariranno delle icone, che potranno essere attivate facendo clic su di esse con il mouse o tramite scorciatoie da tastiera. Facendo clic con il mouse direttamente sulle persone o sul paesaggio, si otterrà controllo supplementare.

Icone fisse

Mette in pausa il gioco (si ottiene lo stesso effetto premendo [P] sulla tastiera). Appare un menu che permette di abbandonare o riprendere il gioco. Ci sono due opzioni di uscita (Quit), dal gioco: la prima, premendo F1, salva la posizione corrente del giocatore su disco, per poter riprendere il gioco da dove lo si è interrotto; la seconda (F2), abbandona completamente il gioco, e la prossima volta che si gioca, si dovrà riprendere dall'inizio. Lo schermo di Pausa (Pause), fornisce inoltre interessanti informazioni sullo stato di Robin.

Nota: Selezionando l'icona PAUSA (PAUSE), durante la sequenza di apertura del gioco, è possibile saltare la sequenza introduttiva e passare direttamente al momento in cui Robin siede avvilito fuori le mura della città, entrando così direttamente nel vivo del gioco.

Le seguenti icone diventano disponibili non appena terminata la sequenza introduttiva:

Fanno camminare Robin nel paesaggio. Premere sull'icona per camminare e

rilasciare per fermarsi. Gli equivalenti da tastiera per queste icone sono [A], [S], [Z], e [X]. Confrontare sotto per altri modi di far muovere Robin.

Questi sono i simboli che il giocatore usa per interagire con Robin e con l'ambiente circostante. Selezionandone uno, è possibile (ma non sicuro) che spunti un'idea nella mente di Robin - a volte semplice ed esplicita, a volte meno, a seconda delle circostanze. A voi la sorpresa di scoprire gli effetti particolareggiati di ciascun simbolo; noi conosciamo solamente i seguenti:

- La selezione di Arco sembra avere l'effetto che vi aspettereste da un eroe dal grilletto facile (Equivalente da tastiera = [Enter]).
- La Spada sembra ispirare un'aggressività di tipo più personale.
- L'Occhio sembra influenzare più la 'telecamera' che i personaggi, orientando la visione in modo tale che il giocatore abbia la stessa visuale di Robin; è utile per conoscere i pericoli in agguato (Equivalente da tastiera = [Space]).
- Il Cuore incoraggia l'eroe a correre piuttosto che a camminare, ma attenzione al suo livello di resistenza - non si sa mai quando avrà bisogno di tutta la sua energia.
- Le Labbra fanno risaltare la natura di parlatore arguto del nostro eroe; ma purtroppo non è possibile controllare ciò che dice.
- La Mano Aperta indica la generosità (secondo Robin), e la generosità è una qualità importante in un vero eroe.
- La Mano Chiusa è il contrario; ma non si può essere generosi se non si ha nulla da dare, per cui questa cattiva qualità diventa un male necessario, se Robin spera di avere delle persone da governare una volta terminato il suo compito.

Tutte le icone di simboli spiegate sopra (e le icone vincibili - cfr. sotto), hanno le seguenti caratteristiche:-

1/ Ci sono due tipi di icone di simboli - alcune agiscono immediatamente quando vengono premute, altre non funzionano finché non si seleziona un oggetto nel paesaggio (persona o animale). Quando si preme il secondo tipo di icona il cursore del mouse si trasformerà in una mano verde che indica di fare clic su un oggetto. Fatto ciò, il cursore riassumerà il suo colore originale e l'icona avrà effetto. Se si preme una di queste icone per sbaglio, premere di nuovo per cancellare la mano verde.

2/ Dopo l'uso, ogni icona di simbolo si esaurisce per un certo periodo di tempo, a seconda del tipo. Durante questo periodo, l'icona diventa grigia e non può essere usata. E' consigliabile usare le icone con ricarimento lento con una certa attenzione, perché se ne potrebbe aver bisogno in un momento di fretta!

Icone vincibili

Ci sono altre icone di simboli che non hanno nessun significato all'inizio del gioco, e sono dunque invisibili. Durante l'evoluzione del gioco però, si acquisisce il diritto ad usarle, e daranno accesso a nuove funzioni (a meno che, naturalmente, non combiniate un pasticcio!).

Altri controlli

Oltre alle icone, ci sono altri due modi di controllare i movimenti di Robin (più una terza opzione di cui si può acquisire il diritto all'uso):-

1/ Fare clic dovunque direttamente nel paesaggio e un piccolo contrassegno apparirà in quel determinato punto. L'attenzione di Robin si concentrerà in quel luogo e probabilmente comincerà a camminare in quella direzione. Dal momento che tramite questo metodo non si controllano direttamente le gambe di Robin, il suo cervello è capace di affrontare i problemi da solo ed evitare così gli ostacoli, entrare ed uscire da passaggi, ecc. Questo è probabilmente il metodo migliore per muoversi attorno la maggior parte del tempo. Se necessario, usare le icone freccia per un controllo più preciso.

2/ Fare clic su un'altra persona (quando il cursore NON ha la forma di una mano verde), e nella mente di Robin si instillerà l'idea di seguire quella persona.

L'indicatore di eroismo

La barra verticale vicino alle icone mostra la valutazione corrente delle qualità eroiche di Robin da parte del computer. La barra è rossa se l'eroismo è in ribasso, blu se in aumento. Noterete che qualsiasi cosa Robin faccia o gli facciate fare, avrà un effetto sul livello della barra. Dal momento che si suppone che il vostro piccolo mondo sia una "terra degna di eroi", attenzione alle possibili conseguenze di avere un eroe troppo arrogante o troppo "imbranato".

Denaro

Dato che una notevole somma di denaro passerà in varie mani durante il gioco, nella parte inferiore sinistra dello schermo viene mostrata la somma che si trova attualmente nella borsa di Robin, sotto forma di numeri.

Il gioco

Non spetta a noi dirvi quali scopi prefiggervi e come raggiungerli. Siete liberi di fare ciò che volete, anche nulla se desiderate - forse a volte fareste meglio ad abbandonare Robin a se stesso. In ogni caso vi imbatterete sicuramente in situazioni nelle quali potrete essere di grande aiuto a Robin o a qualcuno dei suoi amici. Naturalmente, potreste non volere aiutarlo, ma se Robin deve mantenere la sua reputazione di "bravo ragazzo", avrà bisogno di voi!

Benvenuti a Greenwood

Vi stringete nel mantello mentre attraversate la schiuma e gli spruzzi di una cascata in mezzo al bosco, scendendo lungo rocce coperte di muschio, dove ciuffi di primule scintillano come pallidi fari nell'oscurità della notte. Raggiungendo il fondo del pendio emergete da un groviglio di rampicanti in un sentiero che si abbassa gentilmente lungo la valle, sotto l'ombra di quercie giganti. Attraversando la lussureggiante felce vi inoltrate cautamente nel bosco silezioso, stringendo gli archi al petto.

Vi bloccate improvvisamente al rumore di un giovane cerbiatto, che schizza via come un fulmine quando vi scorge. Questo evento ha una serie di conseguenze: una miriade di uccelli si alzano alti sui rami della quercia, e per un momento la foresta è invasa da mille terribili rumori, finché il funesto gracchiare del corvo in distanza li riduce tutti al silenzio.

Stringendo il pugnale uscite allo scoperto dal folto degli alberi, sbattendo le palpebre, mentre gli occhi si abituano alla vista dell'ampia pianura che si srotola davanti a voi alla luce del sole. L'odore di maiali arriva fino a voi da un gruppo di piccoli cottage quasi in rovina alla vostra destra, e l'allegro schiamazzo dei bambini per un attimo vi risolleva lo spirito, finché non ripensate al triste compito che vi attende.

Oggi mangerete. Le vostre borse saranno cariche d'oro e i vostri stomachi pieni di idromele. Forse. In ogni caso sarà sicuramente l'ultimo giorno su questa terra per quello spilorcio di mercante. Troppo a lungo si è "ingrassato" a spese dei vostri, e ha riso mentre si riempiva la pancia alla tavola dei suoi amici, quegli odiosi nobili.

Questa è la sua casa, e qui, sopra questo pilastro del cancello, infilzerete la sua testa cosicché tutti la possano vedere. Lo porterete giù sotto una pioggia di frecce e prima che possa chiamare le guardie, gli taglierete il cuore e le budella e lascerete che il suo sangue scorra copioso. Stanotte dividerete il bottino con tutti coloro che vi hanno dato aiuto e ospitalità.

Nessun indugio, ci stiamo avvicinando alla casa: è ora di agire.

Lo stato d'Inghilterra

Le avventure di Robin Hood sono ambientate nell'anno 1193. L'Inghilterra ha raggiunto il culmine in uno stato di disordine che risale al 1066, alla conquista Normanna; in quell'occasione, il duca Guglielmo di Normandia aveva sconfitto il re inglese Harold e diramato i suoi sostenitori in posizioni strategiche per tutto il paese. La terra era stata tolta ai precedenti proprietari e divisa tra i nuovi signori normanni, che imposero enormi tasse a coloro che vivevano dentro le mura protettive dei loro enormi castelli.

A peggiorare le cose, larghe fasce del paese erano state trasformate in Foresta Reale: enormi riserve di caccia, dove la selvaggina veniva preservata ad esclusivo uso e divertimento dei nobili. All'improvviso, la vita per i contadini era divenuta quasi impossibile; negato loro l'accesso alle terre dove per anni si erano procurati da vivere, molti furono costretti a procacciarsi il cibo cacciando di frodo. Tale mezzo però, comportava gravi rischi: le pene per chi rompeva le leggi della foresta erano durissime. Ufficiali, conosciuti come guardie forestali, tenevano dei processi "sommari", dove venivano decise le punizioni adeguate che andavano da mani tagliate ad occhi cavati; la morte per impiccagione poi, non era rara anche per i reati minori.

Un secolo dopo l'invasione normanna, le cose non erano affatto migliorate. Anzi, il divario tra i nobili di lingua francese e i loro contadini che parlavano solo l'inglese si era allargato. Attorno al 1193, poi, la vita era diventata davvero insostenibile. Il re, Riccardo cuor di leone, venne catturato mentre tornava a casa dalle crociate, e con Riccardo assente, il trono cadde nelle mani di suo fratello, il principe John. Questo cambiamento ai vertici del potere fornì all'avida nobiltà normanna un ulteriore mezzo per espandere il loro potere e la loro influenza alle spese dei già troppo pazienti contadini. Nuove terre furono sottratte e le leggi e le pene divennero più severe.

E' proprio durante questo periodo che il nostro eroe fa la sua entrata in scena.

Chi era Robin Hood?

In tempi difficili, ogni nazione ricorre a leggende di eroi popolari. Nel dodicesimo secolo le gesta del leggendario Re Artù erano ormai divenute popolari tra re e nobili d'Inghilterra. In modo simile, qualche secolo dopo, le avversità del turbolento regno del principe John furono tramandate di bocca in bocca e trasformate in leggende basate sulla figura eroica dell'Uomo Comune - Robin Hood.

A causa del periodo tumultuoso e della mancanza di popolarità del personaggio tra le classi più colte, non c'è da stupirsi se le notize circa il "vero" Robin Hood sono scarse, sebbene sia lui che Artù, vissuto circa sette secoli prima, fossero realmente esistiti. Le sua gesta eroiche furono tramandate dai menestrelli nelle loro canzoni o ricordate dai contadini durante serate passate attorno al fuoco. Fino a che punto le sua gesta erano diventate popolari (e fino a che punto furono "ricamate") si può facilmente capire dal numero di luoghi, da Robin Hood's Butts in Somerset a Robin Hood's Bay, a circa quattrocento miglia di distanza nello Yorkshire, in cui il suo nome era largamente conosciuto.

Il nome di Robin Hood apparve per la prima volta in 'The ballad of Piers Plowman' (La ballata di Piers Plowman) (Percy, 1377), che accenna alle storie di Robin divenute ormai materia leggendaria:

I can nouyte perfitely my Pater-Noster, as the prest it syngeth
But I can ryme of Robyn Hood and Randolf Erle of Chester

Ricorre in seguito in circa quarante ballate e commedie del 14 e 15 secolo. Di queste, otto sono le più importanti, e la più conosciuta è sicuramente 'A lytelle geste of Robyn Hode' (Una breve storia di Robin Hood), pubblicata nel 1510, basata su ballate anteriori. 'The ballad of Robin Hood and the Monk' (La ballata di Robin Hood e del Frate), è una realistica descrizione della vita della foresta, generalmente associata a Robin Hood.

In Somer, when the shaws be sheyne,
And leves be large and long,
Hit is full mery in feyre foreste
To here the foulys song:

To see the dere draw to the dale;
And leve the hilles hee,
And shadow hem in the leves grene
Under the grene-wood tre.

Le ballate mantennero viva la memoria dell'eroe nelle menti della gente, ma a parte le canzoni, le sue gesta furono spesso ritratte in rappresentazioni teatrali durante i May Games (Giochi di maggio) - festival che si tenevano all'inizio di maggio per celebrare l'arrivo della primavera. La figura di Robin ricopriva inoltre un ruolo particolare nella danza di Morris (che tuttavia in Inghilterra non si diffuse se non nel 16 secolo). Anche questa danza, eseguita da uomini vestiti di bianco con fiori e campanelli colorati, era connessa ai riti di maggio e ancora oggi è possibile assistervi in alcuni villaggi inglesi. Il ruolo di Robin nei giochi di maggio deriva probabilmente da alcune antiche leggende francesi, ed è probabilmente da questa stessa fonte che deriva la figura di Lady Marianna, introdotta nella storia come compagna di Robin Hood. La figura di Marianna assunse differenti caratteristiche col passare del tempo; in alcune storie è descritta come la compagna della foresta di Robin, suo pari nel

maneggiare spada e arco, mentre in altri vive con lo Sceriffo nel castello di Nottingham, ed agisce da 'talpa' per i fuorilegge. Da un punto di vista storico, Marianna potrebbe essere connessa con Matilda, moglie di un altro fuorilegge, Fulk FitzWaren, che si unì al marito nella foresta di Sherwood per sfuggire alle attenzioni di re John.

E' impossibile districare ora il 'vero' Robin Hood dal suo mitico alter-ego. La gente aveva bisogno di un eroe, così prese un uomo comune e vi creò attorno una leggenda. Quasi certamente Robin era un fuorilegge, probabilmente un Sassone di sangue nobile. Essendogli stati negati i diritti e la sicurezza della Legge per aver commesso alcuni 'crimini', usò il suo naturale talento per il comando e riunì una 'banda' di uomini. Col tempo, questi anonimi personaggi assunsero una personalità specifica; Will Scarlett, Piccolo John, Frate Tuck. La storia del modo in cui essi si unirono alla banda di Robin, divenne una parte importante del mito; era noto ad esempio, che Piccolo John si unì a Robin dopo averlo battuto in una lotta, ma ciò che non si sa è che nei racconti Robin Hood viene battuto spesso in combattimento - otto volte in tutto - ed una volta persino da Frate Tuck! La banda di fuorilegge viveva tendendo imboscate ai viandanti e derubandoli, e dato che come per tutti i fuorilegge c'era un prezzo sulle loro teste, vivevano di espedienti con la costante paura di essere scoperti ed uccisi.

Robin divenne un eroe non solo perché era una spina nel fianco dei proprietari terrieri normanni e dei ricchi mercanti, ma anche perché aveva senso dell'onore e non aveva nulla in comune con la spietata crudeltà di altri fuorilegge. In origine, secondo la storia, Robin aveva la 'decenza' di derubare i ricchi e risparmiare i poveri; in seguito, la sua fama fu ricamata ulteriormente dai cantastorie che affermavano che Robin "rubava ai ricchi per dare ai poveri".

Chiunque vi fosse dietro la storia di re Artù, del Sacro Gral, di Merlino e della sua magia di giganti verdi e di gesta sovrumane, non è la storia di Artù l'uomo, ma di antichi dei e di idee religiose che, per una ragione qualunque, sono state annessi alla legenda. Similmente, le storie di Robin Hood nascondono riferimenti a divinità dei tempi antichi. Robin veste sempre di verde, non perché questo fosse il tipico colore per mimetizzarsi nel medioevo, ma perché ricorda l'Uomo Verde, uno spirito dei boschi, un dio degli animali, Herne the Hunter (Herne il Cacciatore o Cerne come era probabilmente chiamato secoli prima). Il cappuccio di Robin, il suo aspetto da cacciatore, richiamano il dio sassone Grim o Woden, conosciuto come Grim Reaper (Triste Mietitore). L'uomo verde delle stagioni ha bisogno di una bianca damigella come consorte, ed ecco che Lady Marianna fa la sua entrata in scena come la Regina di maggio di Robin. Il nostro eroe sembra essere qualcosa di più di un semplice furfante dal cuore generoso!

Qualunque sia la sua origine, leggende medievali o mondo delle antiche divinità, lo spirito di Robin Hood è giunto fino a noi attraverso i secoli e la sua fama non ha mai smesso di crescere. Nel diciannovesimo secolo, Sir Walter Scott usò aspetti della storia di Robin nel suo "Ivanhoe"; ai giorni nostri Robin appare spesso in televisione e in film; che salti sugli alberi o brandisca la spada verso i suoi nemici, che appaia nei fumetti come una volpe o che abbia un accento americano, la voce di Robin Hood risuona ancora nel mondo odierno.

La Foresta di Sherwood

"[Land of the King] In Edenestou 1 c. of land taxable. Land for 2 ploughs. A church and a priest and 4 smallholders have 1 plough. Woodland pasture 1/2 league long and 1/2 wide."

Annotazione del Domesday book (grande Libro del Catasto d'Inghilterra) per Edwinstowe nel Nottinghamshire, nel cuore della Foresta di Sherwood, dove si pensa che Robin e Marianna si siano uniti in matrimonio.

E' risaputo che tutte le avventure di Robin Hood si sono svolte nella Foresta di Sherwood, attorno alla città di Nottingham, ma qui ci sono dei fatti che forse non conoscete:

- Le leggende più antiche situano Robin a Barnsdale, nello Yorkshire occidentale, e solo dal diciasettesimo secolo in poi le avventure vennero centrate nel Nottinghamshire.
- La Foresta di Sherwood ricopre un'ampia zona, e include larghe aree delle contee del Nottinghamshire, Derbyshire, Yorkshire e Lincolnshire.
- Il nome 'foresta' non implica bosco, ma più che altro un terreno di caccia reale soggetto alle Leggi della Foresta. Verso il dodicesimo secolo c'erano ben poche aree boscose in Inghilterra; a dire il vero, nella foresta reale di Mendip ad ovest non c'era quasi nessun albero.

Ecco i draghi!

Il piccolo proprietario terriero inglese del medioevo, per tutto ciò che riguardava problemi di tipo politico o sociale, aveva una tale competenza e fiducia in se stesso che farebbe arrossire noi moderni cittadini troppo coccolati e protetti. Era in forma e forte, e sapeva tutto ciò che c'era da sapere per sopravvivere in un mondo duro. Se qualcosa si rompeva, la riparava; se aveva bisogno di qualcosa di nuovo, la creava. Quando si trovava all'aperto, nei boschi e nei campi sapeva il nome e l'uso di qualsiasi pianta e animale. Era un cacciatore e non temeva lupi o cinghiali. Eppure c'era qualcosa che lo spaventava a morte, qualcosa che conosceva molto bene, ma che non riusciva a capire e tantomeno a controllare; qualcosa che si muoveva furtivamente nell'ombra: draghi e creature fantastiche, cani spettrali e orchi. Queste cose erano estremamente reali per gli uomini del medioevo ed erano temute anche dai più coraggiosi.

Se si entra in una chiesa medievale inglese e si osservano con attenzione i manici dei banchi, i capitelli delle colonne o i rondoni sul soffitto, si noteranno figure di creature strane e meravigliose che occupavano la mente degli uomini durante il medioevo.

La Wild Hunt (Caccia selvaggia), scritta nel 1190, solo tre anni prima della nostra storia, descrive dei cacciatori spettrali che riuniscono le anime dei morti:

"La famiglia di Herlethingus fu vista per l'ultima volta ai confini tra il Galles e Hereford, nel primo anno del regno di Enrico II, verso mezzogiorno; viaggiavano come noi, con carri e cavalli da somae un gruppo di uomini e donne. Coloro che li videro per primi sollevarono l'intero paese contro di loro, con corni e grida evisto che fu impossibile estorcergli una parola di bocca, si prepararono ad esortarli a rispondere con le armi. Ma quelli all'improvviso si alzarono nell'aria e scomparvero."

[Walter Map. 1190. Citato in Albionp. 189]

O questo estratto dell'inizio del 1600:

"Sr Jo: Conyers de Sockburn Knt trucidò il mostruoso e velenoso serpente-drago Ask che sconfisse e divorò più d'uno in battaglia, essendo l'odore del veleno talmente forte che nessuno poteva resistere; ma egli, con la provvidenza di Dio lo sconfisse e fu poi sotterrato a Sockburn prima della Conquista; prima dell'impresa si recò in chiesa vestito con la sua armatura e offrì il suo unico figlio in sacrificio allo Spirito Santo; ancora oggi si può vedere il suo monumento, e il luogo dove giace il serpente si chiama Greystone."

[Albion p. 419]

Nella leggenda di Robin Hood non ci sono draghi o demoni, ma, visto che tali creature erano parte integrante della cultura del tempo, non bisogna sorprendersi se di tanto in tanto visitatori "infernali" attraverseranno lo schermo strisciando.

Perché Piccolo John fu chiamato così

"Non è successo nulla di divertente per due settimane", disse Robin Hood una bella mscere che sei un buon lottatore - hai vinto onestamente quest'incontro." E così dicendo prese il suo corno e soffiò per tre volte. Gli allegri compagni di Robin spuntarono da ogni angolo per vedere il gigante che aveva battuto il loro capo.

"Come ti chiami, straniero?" disse Robin. "John Piccolo", rispose l'uomo "dal villaggio di Hathersage nel Derbyshire." "Piccolo!" disse Robin ridendo, "sei davvero piccolo, così come le tue ossa e i tuoi muscoli. Ti chiamerò Piccolo John. Unisciti a noi, la nostra banda ha bisogno di uomini come te. Sarai dei nostri?"

Piccolo John aSherwood tra le costole." L'alto uomo rise "Che razza di codardo sei, che parli di colpirmi quando io non ho che questo bastone per difendermi?"

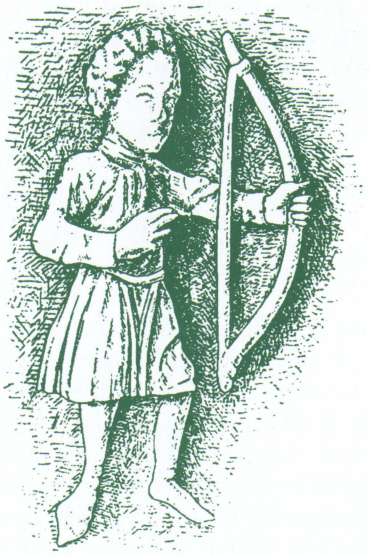
"Nessuno mi ha mai chiamato codardo" disse Robin. E così dicendo andò a tagliarsi un robusto bastone da una vicina quercia. Robin e lo straniero saltarono quindi sul ponte e diedero inizio ad uno degli incontri "di randello" più feroci, mai visti fino a quel momento. Alla fine, lo straniero diede un colpo tale a Robin che questi andò a finire completamente nell'acqua. Annaspando verso la riva, Robin scoppiò a ridere "Devo riconoscere che sei un buon lottatore - hai vinto onestamente quest'incontro." E così dicendo prese il suo corno e soffiò per tre volte. Gli allegri compagni di Robin spuntarono da ogni angolo per vedere il gigante che aveva battuto il loro capo.

"Come ti chiami, straniero?" disse Robin. "John Piccolo", rispose l'uomo "dal villaggio di Hathersage nel Derbyshire." "Piccolo!" disse Robin ridendo, "sei davvero piccolo, così come le tue ossa e i tuoi muscoli. Ti chiamerò Piccolo John. Unisciti a noi, la nostra banda ha bisogno di uomini come te. Sarai dei nostri?"

Piccolo John accettò immediatamente la proposta di Robin e, concluso l'affare, l'allegra compagnia portò Piccolo John nella foresta al rifugio di Robin, dove si tenne un gran banchetto con cacciagione arrosto e birra calda per festeggiare il nuovo compagno.

Ripreso da "Merry adventures of Robin Hood" (Le allegre avventure di Robin Hood) di Howard Pyle.

L'arco inglese



Se Robin è davvero vissuto nel 12 secolo, avrà probabilmente usato un arco corto, robusto, simile a quelli usati al tempo della dominazione sassone. Tuttavia, vista la fama di arciere di Robin, il suo nome è legato ad una delle più famose, anche se leggermente più recenti, armi per il tiro all'arco: l'arco inglese.

L'arco inglese era generalmente fatto di legno di tasso, che donava all'arma speciali caratteristiche che la rendevano unica (e spiega in parte il grande numero di tassi nei cimiteri inglesi al giorno d'oggi). Era lungo un po' meno di due metri, delicatamente affusolato e con una sezione rotonda appiattita su un lato. Il legno era tagliato in modo da lasciare cuore di legno compressibile sul bordo interno ed elastico alburno sul bordo esterno, per maggiore elasticità.

Alcuni anni più tardi l'arte del tiro all'arco divenne obbligatoria per tutti (di domenica e nelle festività), per poter assicurare una "scorta" di arcieri esperti in caso di guerra. Nelle foreste reali, comunque, portare un arco poteva essere rischioso. Essere trovato in una foresta con l'arco teso era una delle quattro forme di evidenza per il crimine di caccia da frodo e si poteva rischiare di essere imprigionati.

La gara di tiro

Durante tutto questo tempo, l'arrogante Sceriffo di Nottingham cercava invano di catturare Robin Hood. Aveva provato e fallito tante di quelle volte, che infine escogitò un piano astuto per catturare l'ardito fuorilegge. Proclamò una grandiosa gara di tiro alla quale erano invitati tutti coloro che possedevano un arco inglese. Il premio era una freccia d'oro e colui che l'avrebbe vinta sarebbe stato proclamato il più grande arciere della contea. Lo Sceriffo sapeva che Robin Hood non avrebbe potuto sopportare di vedere il titolo vinto da qualcun'altro senza provare lui stesso.

Nel profondo della foresta Robin venne a conoscenza della gara. "Mi piacerebbe davvero vincere quel premio" disse, "e prendere la freccia d'oro dalle mani dello Sceriffo. Che ne dite amici, andiamo a Nottingham?". Ma i suoi compagni erano preoccupati; sapevano che era una trappola tesa dallo Sceriffo e pregarono Robin di non andare. "Se lo Sceriffo vuole fare il furbo, noi saremo più furbi di lui" disse Robin. Si tolsero gli abiti verdi e si cammuffarono alcuni da frati, altri da vagabondi e altri ancora da contadini, e si avviarono verso il castello dello Sceriffo.

Lo Sceriffo aveva sistemato il bersaglio per la gara di tiro ed era seduto vicino ad esso, al posto d'onore. Scrutò ansiosamente la folla, ma di Robin nemmeno l'ombra. La gara ebbe inizio; c'erano arcieri da tutta l'Inghilterra, raramente si era visto un tale spettacolo di bravura. Vennero selezionati i dieci migliori arcieri per provare di nuovo, ma Robin Hood non era tra questi. "Puoi vederlo?" chiese lo Sceriffo a uno dei suoi servi. "No, signore." replicò l'uomo "io ne conosco sei, e degli altri quattro solo quel cencioso mendicante è della stessa statura di Robin, ma è orbo e zoppo".

Gli arcieri tirarono ancora e alla fine ne rimasero solo due in gara, il cencioso mendicante e uno degli uomini dello Sceriffo, Guy di Gisbourne. Gisbourne tirò e la sua freccia colpì esattamente il centro del bersaglio. La folla trattenne il respiro mentre il mendicante si apprestava a tirare. Tirò la sua freccia dritta e talmente precisa che prese una piuma della freccia di Gisbourne e la divise in due. Lo sceriffo gli consegnò il premio dicendo "Hai vinto lealmente. Il tuo tiro è migliore di quello di Robin Hood, che, da codardo qual'è, non ha osato farsi vedere qui oggi."

Quello stesso pomeriggio, l'allegra compagnia celebrò la vittoria con un festino nel profondo della foresta. Ma Robin non era felice; aveva vinto il premio, ma le parole dello Sceriffo gli bruciavano dentro. "Vorrei tanto fargli sapere chi è che ha preso la freccia d'oro dalle sue mani" disse. E Piccolo John disse: "Andrò in città e farò una sorpresa allo Sceriffo".

Lo Sceriffo sedeva nel suo castello, chiedendosi chi mai poteva essere il cencioso straniero che aveva vinto il premio. Improvvisamente, entrò una freccia dalla finestra aperta, con una pergamena attaccata, che cadde sul tavolo. Lo Sceriffo prese la pergamena e lesse:

May heaven bless thee, Lord, this day
Say all in deep Sherwood
For thou didst give thy prize away
To none but ROBIN HOOD!

(Che tu possa essere benedetto
Sceriffo di Sherwood
Poiché oggi hai dato il premio
All'astuto Robin Hood.)

Ripreso da "Merry adventures of Robin Hood" (Le allegre avventure di Robin Hood) di Howard Pyle.

Le leggi della foresta

Le leggi della foresta non solo sono dure ma anche incredibilmente complesse. Qui di seguito sono riportate solo alcune delle tante clausole legate alle leggi della foresta di Exmoor. Considerando che la maggior parte della gente era analfabeta, non c'è da stupirsi se spesso si ritrovava ad infrangere la legge quasi per caso! Notare che questo documento è posteriore ai tempi di Robin e fu scritto con il proposito di chiarire e diminuire la severità delle leggi precedenti, ed è di conseguenza privo di numerose esecuzioni e amputazioni.

Se un uomo prende un cervo senza autorizzazione nella foresta, che sia arrestato dovunque si trovi dentro i confini della foresta; e una volta catturato, che non sia rilasciato se non dietro esplicito permesso del re o del capo della giustizia della foresta.

Se un uomo vede un malfattore che prende un cervo dentro i confini della foresta, ha il dovere di catturarlo se può, e se non può deve dare l'allarme gridando, e se non lo fa che rimanga alla mercè del re.

Se un uomo ha un bosco prossimo al bosco di proprietà del re, deve, una volta che i fieni della proprietà reale sono stati pagati, avere in tempo di pascolo, tanti maiali quanti il bosco permette, secondo le guardie forestali, ufficiali giudiziari, sorveglianti e altri uomini onesti; e che ciò sia fatto per il bene dei maiali.

L'Abate di San Pietro può cacciare e prendere lepri, volpi e martore dentro i confini della foresta e avere cani, poiché ha sufficiente autorizzazione.

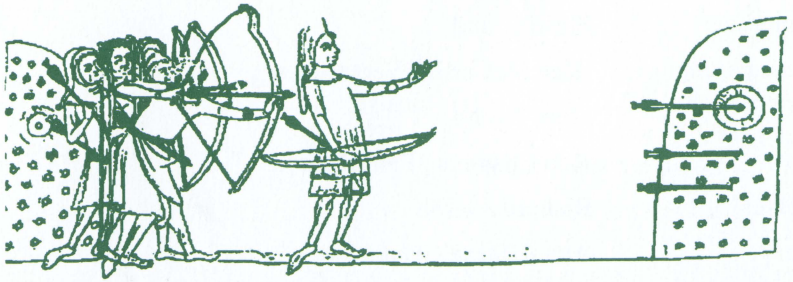
Se un uomo è sorpreso a tagliare rami, il caso viene portato di fronte al sovrintendente alla corte forestale; un uomo sorpreso ad abbattere una quercia nella proprietà del re o di qualcun'altro, viene condotto di fronte alla giustizia e se viene sorpreso a farlo di notte, che sia condotto in prigione.

A History of the Forest of Exmoor (Storia della foresta di Exmoor); E.T. MacDermott; Redwood Press 1911

Robin Hood

Spieldesign:	Steve Grand & Ian Saunter
Original-PC-Programmierung:	Steve Grand
ST- und Amiga-Programmierung:	Alan McCarthy, Vectordean
Spielgraphik:	Steve Grand
Interleave Graphik:	Rob Chapman, Paul Dobson
Musik und Sound-Effekte:	Richard Joseph
Originaldokumentation:	Ann & Steve Grand
Übersetzungen:	Alpha CRC Ltd., Cambridge
Verpackungsdesign:	Mark Nightingale of Nightingale & Steve Morphy
Herausgeber:	Millennium St. John's Innovation Centre Cowley Road Cambridge CB4 3WS

Robin Hood



Weit draußen, in den Randgebieten der menschlichen Phantasie, schlummert die Welt der Sagen und Legenden. An den Küsten dieser Welt werden die schönsten Gedanken des menschlichen Geistes abgelagert, mit den Helden und anderen mythischen Gestalten, die Erinnerungen an große Taten, wie Strandgut, das von den Wogen des Ozeans angeschwemmt wird. Die Landstriche dieses mysteriösen Ortes sind bevölkert von den Überbleibseln der Einbildungskraft, der Psyche und des menschlichen Strebens. Auf den Meeren dieses winzigen Lilliput-Landes kämpfen Krieger gegen Piraten, weiße Siedler reisen in ihren Planwagen durch die Prärien Amerikas, der mächtige Dschingis Khan reitet durch die Steppenlandschaften Innerasiens und Jason bricht auf, das goldene Vlies zu suchen.

Unter den vielen seltsamen und doch wohlvertrauten Ländern dieser Welt, in Richtung ihres nördlichen Poles, liegt ein kleines Eiland, ein fruchtbares, feuchtes, grünes Land, dessen bewaldete Täler und sprudelnde Bäche von stolzen steinernen Festungen überblickt werden. In der Stadt und der ländlichen Umgebung rund um eine dieser Festungen lebt eine Gruppe von freundlichen, arglosen Menschen, deren stilles, bäuerliches Leben von einer Bedrohung überschattet ist. Die Gegend liegt innerhalb eines Jagdreviers, das im Volksmund "Sherwood Forest" heißt und der Herr dieser Festung ist ein besorgter junger Mann mit Namen Robin Wood.

Die Software enthält eine Fülle von Daten über die Bewohner und die Legenden dieses grünen und schönen Landes, die in subtiler Weise in dieses wohlausgewogene Computerprogramm eingebunden wurden. Unter dem Einfluß des Programms kommt Leben in diese Daten: Die Bilder des Grünen Waldes, die Geräusche und Gerüche, sind alle mithineinverwoben. All diese Elemente warten in der Maschine auf den Atem, der sie zu neuem Leben erweckt. Sie beginnen zu tanzen und werden belebt von den sich kräuselnden Wogen jenes Ozeans am Rande der Phantasie, wo die Sagen und Legenden schlummern bis beide Welten sich vereinen.

In dem Maße, wie die Daten zum Leben erweckt werden, beginnt der Computer die Ereignisse dieser spiegelbildlichen Welt zu offenbaren, und wir können unserem kleinen Helden auf seinen Abenteuern folgen. Doch nicht nur das: die Wirkung ist eine wechselseitige. Durch den Einbau von starken, visuellen Symbolen in die Resonanz-Matrix des Programms sind wir auch in der Lage, die Geschehnisse in dieser anderen Welt mitzubestimmen und ihren historisch bedingten Lauf zu ändern. Es scheint, als ob wir unserem Helden Gedanken einflößen könnten, auf gewissermaßen telepathische Art.

Diese Technik entbehrt der genauen wissenschaftlichen Basis die Empfänglichkeit des Subjekts ist von Mal zu Mal verschieden. Je nach Gegebenheit kann ein Symbol andere Assoziationen auslösen. Es versteht sich, daß diese Art der Einmischung in das Leben anderer Leute eine große Verantwortung mit sich bringt. Die Kontrolle anhand der Symbole verleiht Ihnen eine ziemliche Macht, und es liegt an Ihnen, sie für einen guten oder bösen Zweck einzusetzen.

Wir können nicht voraussagen, was in diesem zweiten Sherwood Forest passieren wird, denn dies hängt im wesentlichen von Ihnen ab. Gleichwohl kann sehr viel Nutzen aus dem Studium der Robin Hood Legenden gezogen werden, weshalb in diesem Handbuch die Mythen, Legenden und die historischen Fakten um Robin of Sherwood mitaufgenommen wurden. Wir hoffen, daß Ihnen diese Hintergrundlektüre ein Gespür für den Zeitgeist und den Ort der Handlung vermittelt, sowie ein Mitgefühl und ein echtes Interesse an den Menschen, die dort Ihre Wege kreuzen werden.

Zu Anfang jedoch eine Einführung in das Programm und seine Bedienung.

Benutzung des Programms

Ladeanweisungen

IBM PC und Kompatible

1)Vergewissern Sie sich, daß Ihr Maustreiber installiert ist und alle speicherresidenten Programme aus dem Speicher entfernt wurden.

2)Die Boot-Diskette ins Laufwerk einlegen und vom MS-DS-Prompt aus das betreffende Laufwerk wählen.

3)ROBIN eingeben und [ENTER] drücken. Das Programm beginnt zu laden. Bei Anzeige der entsprechenden Aufforderung tauschen Sie die Disketten aus; ansonsten belassen Sie sie während des ganzen Spiels im Laufwerk.

Hinweis: Dieses Programm ist nicht kopiergeschützt und kann ohne weiteres auf Festplatte kopiert werden. Auf jeden Fall sollten Sie sich jedoch eine Arbeitskopie anfertigen und zum Spielen nicht die Originaldiskette benutzen. Zum Überspielen auf die Festplatte legen Sie die Boot-Diskette ins Laufwerk ein, schalten auf das betreffende Laufwerk und geben ein INSTALL [ENTER].

Atari ST/STE und Commodore Amiga

1)Computer ausschalten und alle überflüssigen Zusatzgeräte vom System trennen. Wir empfehlen, den Computer mindestens 30 Sekunden lang auszuschalten, für den Fall, daß sich ein Virus eingenistet hat, der dadurch unschädlich gemacht wird.

2)Legen Sie die Boot-Diskette ins Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel beginnt zu laden. Bitte belassen Sie die Diskette während des ganzen Spiels im Laufwerk.

Bedienung

Entlang des linken Bildschirmrandes erscheint eine Reihe von Icons. Sie werden durch Anklicken mit der Maus und in einigen Fällen auch über Tasten aktiviert. Ferner können auch Figuren, die im Spiel auftreten, und Stellen der Landschaft mit der Maus angeklickt werden, um bestimmte Handlungen zu bewirken.

Fest eingebaute Icons

Zum Einlegen einer Pause (Drücken von [P] auf der Tastatur erzeugt die gleiche Wirkung). Es erscheint ein Menü, mit dem Sie das Spiel beenden oder wieder aufnehmen können. Es gibt zwei Beenden-Optionen, von denen die erste (F1) Ihren aktuellen Spielstand auf Magnetplatte sichert, damit Sie beim nächsten Mal an der gleichen Stelle weitermachen können, während die zweite (F2) das Spiel aufgibt, so daß Sie beim nächsten Mal wieder vorn anfangen können. Der Pausen-Bildschirm zeigt eine Reihe von nützlichen Informationen über Robins Zustand an.

Hinweis: Durch Auswählen des PAUSE-Icons während der Eingangssequenz können Sie diese abkürzen und direkt an die Stelle gelangen, wo Robin in Gedanken versunken vor den Stadtmauern sitzt.

Die folgenden Icons werden verfügbar, sobald die Eingangssequenz vorbei ist:

Dient dazu, Robin durch die Gegend zu steuern. Drücken Sie auf das Icon, um ihn in Gang zu setzen, lassen Sie es los, wenn er stillstehen soll. Diese Icons haben auch Tastenabkürzungen. Es sind dies die Tasten [A], [S], [Z] und [X]. Weitere Steuerungsmethoden für Robin werden nachstehend beschrieben.

Dies sind die Symbole, die für die Interaktion mit Robin und seiner Umgebung benutzt werden. Die Auswahl eines dieser Symbole pflanzt in vielen Fällen, aber keinesfalls immer, eine Idee in seinen Kopf manchmal auf einfache und ausdrückliche Weise, manchmal eher indirekt, je nach Situation. Wir überlassen es Ihnen, die exakte Wirkung der einzelnen Symbole herauszufinden. Hier nur einige der wichtigsten Effekte:

- Die Auswahl des BOGENS hat in der Regel die Wirkung, die man von einem schießfreudigen Helden erwartet (Tastenaufruf: [ENTER].
- Das SCHWERT löst Aggressionen einer "persönlicheren" Art aus.
- Das AUGE beeinflußt die "Kamera", die so geschwenkt wird, daß der Spieler die Landschaft in der gleichen Weise betrachtet wie Robin. Es kann sehr nützlich sein, zu wissen, was für Gefahren ihm bevorstehen. (Tastenaufruf: [LEERTASTE].
- Das HERZ ermuntert unseren Helden, einen Schritt zuzulegen und durch die Gegend zu rennen. Achten Sie darauf, ihn nicht zu sehr zu strapazieren, denn man kann nie wissen, wann er plötzlich auf all seine Energien angewiesen ist.
- Die LIPPEN regen ihn an, sein rhetorisches Geschick unter Beweis zu stellen, doch was er tatsächlich von sich gibt, entzieht sich unserer Kontrolle.
- Die OFFENE HAND bedeutet Freigiebigkeit, eine Eigenschaft, die einem wahren Helden des Volkes wohl geziemt (sofern er die nötigen Mittel hat).
- Die GESCHLOSSENE HAND ist entweder Geiz oder Unmöglichkeit, zu geben, weil man selbst nichts hat und dieses letztere wird unabwendbar sein, wenn Robin noch Leute übrig haben will, wenn er seine Aufgabe hinter sich gebracht hat.

Alle vorstehend aufgeführten Symbole (und die "Sammlerobjekte", die weiter unten beschrieben werden) haben die folgenden Merkmale:

1)Es gibt zwei Arten von Symbolen: manche wirken sofort, wenn sie gedrückt werden; andere wirken erst, wenn ein "Subjekt" (ein Mensch oder ein Tier) aktiviert wurde. Beim Drücken von Icons dieser zweiten Art verwandelt sich der Mauscursor in eine grüne Hand, die darauf hinweist, daß ein "Subjekt" aktiviert werden muß. Sobald dies geschehen ist, verschwindet die grüne Hand, und das Symbol wird wirksam. Falls ein Icon versehentlich gedrückt wurde, drücken Sie es ein zweites Mal, damit die grüne Hand verschwindet.

2)Nach Benutzung ist das Symbol eine gewisse Zeitlang unbrauchbar. Während dieser Zeit ist es

grau und kann nicht verwendet werden. Symbole, die eine lange "Aufladezeit" haben, sind mit Vorsicht zu verwenden, für den Fall, daß Sie sie ganz plötzlich brauchen.

Sammlerobjekte

Außerdem gibt es verschiedene andere Symbole, die zu Anfang des Spiels keinerlei Bedeutung haben und deshalb nicht sichtbar sind. Im Verlauf des Spiels erwerben Sie jedoch das Recht, diese Symbole zu benutzen, die Ihnen Zugriff auf neue Funktionen geben, es sei denn, Sie vermasseln die ganze Sache.

Andere Steuerfunktionen

Neben den Icons gibt es noch zwei weitere Möglichkeiten, Robin zu steuern (plus eine dritte, wenn Sie das Recht erwerben, diese zu nutzen).

1)Klicken Sie irgendwo direkt auf die Landschaft, worauf dort eine kleine Markierung erscheint. Robins Aufmerksamkeit wird dann auf diese Stelle gelenkt, und er wird (voraussichtlich) dorthin marschieren. Da diese Methode nicht direkt Robins Beine steuert, kann sein Gehirn dafür sorgen, daß Hindernisse umgangen werden, daß Türen zum Betreten und Verlassen von Räumen benutzt werden usw. Aus diesem Grund ist dies in den meisten Fällen die beste Steuerungsmethode. Benutzen Sie die Pfeil-Icons, wenn eine präzisere Steuerung gewünscht wird.

2)Klicken Sie auf eine andere Figur (wenn der Cursor KEINE grüne Hand ist), und Robin setzt es sich dann häufig in den Kopf, dieser Figur eine Zeitlang zu folgen.

Die Heldentum-Anzeige

Der senkrechte Balken neben den Icons zeigt die aktuelle Beurteilung durch den Computer von Robins Qualitäten als Held. Der Balken ist rot, wenn er sinkt, blau, wenn er im Ansteigen begriffen ist. Sie werden feststellen, daß fast alles, was Robin tut, eine Wirkung auf den Stand dieses Balkens hat. Da unsere winzige Welt ein "Land für Helden" ist, sollten Sie darauf achten, nicht ein zu arger Bösewicht aber auch kein Feigling zu sein.

Geld

Da im Spiel auch Geld den Besitzer wechselt, wird der Inhalt von Robins Geldbeutel jeweils als eine Ziffer in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

Zielsetzungen

Wir wollen Ihnen keineswegs vorschreiben, was Sie in diesem Spiel erreichen sollten, noch wie Sie dies anstellen. Im Gegenteil, Sie sind Ihr eigener Herr und Meister und können Robin durchaus auch mal freie Hand lassen. Was immer Sie tun, es wird bestimmt viele Situationen geben, in denen Sie Robin und seinen Gefährten in irgendeiner Weise behilflich sein oder ihnen aus der Patsche helfen können. Denn wenn Robin seinem Ruf als Held, der immer nur Gutes tut, gerecht werden will, dann ist er bestimmt auf Ihre Hilfe angewiesen.

Willkommen in Greenwood

Du hüllst Dich fester in Deinen Umhang, als wir über moosbewachsene Felsen neben dem Wasserfall hinunterklettern, dessen glänzende Gischt auf die Primeln sprüht, die in ihrem hellen Gelb wie Goldklumpen in dem dämmrigen Schatten des Waldes glänzen. Am Fuß der Felswand angekommen, befreien wir uns von den Efeuranken, die sich an uns kletten, und nehmen den Pfad, der sich sanft ins Tal hinab schlängelt, zu beiden Seiten beschattet von riesigen Eichen. Wir bahnen uns einen Weg durch die stolzen, sattgrünen Farne, lautlos, unsere Bögen an die Brust gepreßt.

Plötzlich halten wir mitten im Schritt inne, als ein Knacken im Unterholz ertönt und ein junges Reh aufschreckt, da es uns mangels eines Luftzugs, der ihm unseren Geruch hätte entgegentragen können, von unserem unangemeldeten Anblick überrascht wurde. Dieses Ereignis wiederum versetzt Tausende von Vögeln in Schrecken, die sich hoch oben in den Eichenästen in Sicherheit glaubten. Für einen langen Augenblick herrscht eine Vielfalt von Geräuschen, bis schließlich die Echos der Krähen sich in der Entfernung verlieren und der "Grüne Tann" (Greenwood) wieder in seine gewohnte Ruhe zurücksinkt.

Hand am Dolch und im grellen Sonnenlicht blinzelnd, treten wir aus den Büschen heraus auf die Ebene, die sich vor uns ausbreitet. Von einer kleinen Siedlung mit winzigen Hütten und Ställen steigt uns der Geruch von Schweinen in die Nase, und Kindergelächter hebt unsere Stimmung für einen kurzen, ach zu kurzen Augenblick, bis uns einfällt, welch dunkle Tat uns bevorsteht.

Heute werden wir essen. Unsere Geldbeutel werden voll klingender Goldmünzen sein und unsere Bäuche gefüllt mit honigsüßem Met. Wer weiß, vielleicht wird dies der letzte Tag für den betrügerischen Kaufmann sein, der sich allzulange den Bauch prall geschlagen hat auf Kosten unserer Leute und hämisch grinste, während er an den reichgedeckten Tafeln seiner Freunde, der verabscheuenswürdigen Aristokraten, praßte.

Dort drüben ist sein Haus, und dort, auf jenem Torpfosten, will ich seinen Kopf aufspießen, damit ihn alle sehen können. Wir werden ihn umbringen in einem Hagel von Pfeilen, und ehe er noch nach seinen Wachen wird rufen können, werden wir ihm das Herz aus dem Leib schneiden und sein Blut rinnen lassen. Heut nacht werden wir uns die Beute teilen, Du und ich, und ein Teil abgeben an die, die uns Unterkunft und Hilfe gewähren.

Doch dies ist nicht die Zeit zum Nachdenken. Wir nähern uns seinem Haus. Die Zeit zum Handeln ist gekommen.

Der Staat England

Der Hintergrund unserer Geschichte ist das Jahr 1193. England befindet sich auf dem Tiefpunkt, in einem Zustand von Wirren und nicht enden wollenden Kriegen, die 127 Jahre zuvor mit der Normannischen Eroberung ihren Anfang nahmen. Im Jahre 1066 hatte der Herzog Wilhelm von Normandie den englischen König Harold geschlagen und seine eigenen Anhänger überall im Land auf die wichtigsten Positionen gesetzt. Die früheren Besitzer waren enteignet, ihr Besitz an die neuen Normannenherren verteilt worden, die ihre Untertanen mit hohen Steuern plagten, während sie selbst unangefochten in ihren mächtigen Burgen saßen.

Um die Sache noch weiter zu verschlimmern, wurden riesige Gebiete des Landes in Königliche Wälder umgewandelt, sogenannte "Wildparks", in denen nur die Edelleute Jagdrechte besaßen. So wurde das Leben der Landbevölkerung von einem Tag zum anderen unerträglich; der Zugang zu dem Land, dem sie ihr Leben lang ihren Unterhalt abgerungen hatten, war ihnen verwehrt; vielen blieb nichts anderes übrig, als ihre mageren Einkünfte durch Wildern aufzubessern. Doch das Wildern war mit schwersten Strafen belegt; Verletzungen des Waldrechtes wurden mit Härte und ohne jede Nachsicht geahndet. Offiziere, die man als "Förster" bezeichnete, hielten summarisch Gericht, und unter den Strafen, die verhängt wurden, waren das Abschlagen von Händen, das Ausstechen von Augen, selbst der Tod durch Hängen war keineswegs ungewöhnlich und dies für die geringsten Verbrechen.

Ein Jahrhundert nach der Landung der Normannen hatten sich die Zustände nicht gebessert. Im Gegenteil: die Kluft zwischen der französisch-sprechenden aristokratischen Oberschicht und ihren Bauern, die mittelenglisch sprachen, hatte sich unaufhaltsam verbreitert. Um das Jahr 1193 schließlich verschlechterte sich das Los der Bauern nochmals. König Richard Löwenherz wurde bei seiner Rückkehr von den Kreuzzügen gefangengenommen, und in der Abwesenheit von Richard fiel der Thron in die Hände seines Bruders, Prinz Johann. Dieser Führungswechsel gab den machthungrigen normannischen Edelleuten eine weitere Gelegenheit, ihre Einflußsphäre auf Kosten des leidgeprüften Bauernstandes weiter auszudehnen. Es wurde ihnen noch mehr Land entrissen, bei einer gleichzeitigen Verschärfung der gesetzlichen Vorschriften und der Strafen.

Und genau in dieser Zeit betritt unser Held die Bühne.

Wer war Robin Hood?

In Zeiten der Drangsal sucht jedes Volk Zuflucht bei seinen Helden. So erfreute sich der Alte König Arthur im zwölften Jahrhundert unter den englischen Rittern und Edelleuten großer Beliebtheit, und gleichermaßen erinnerten sich die Bauern etwas später mit Nostalgie an die harten Zeiten während der Regierungszeit von Prinz Johann, wobei ihr ganz besonderes Interesse einem Mann aus dem Volk galt: Robin Hood.

In Anbetracht des allgemeinen Durcheinanders, das zu dieser Zeit herrschte, und des Hasses, den die Vertreter der oberen Schichten gegen ihn hegten, wird es kaum verwundern, daß unverfälschte Angaben über den "echten" Robin Hood rar sind, obwohl er, wie Arthur, der 700 Jahre früher lebte, ganz ohne Zweifel wirklich gelebt hat. Die Berichte seiner Taten wurden durch die herumziehenden Sänger verbreitet und an langen Winterabenden an den Kaminen der Bauern weitererzählt. Das Ausmaß an Ausschmückung und "poetischer Freiheit", das diesen Geschichten zuteil wurde, kann schon an der Zahl der Orte, die seinen Namen tragen, gesehen werden: angefangen von Robin Hood's Butts in Somerset (im Südwesten Englands) bis zur Robin Hood's Bay im 400 Meilen weit entfernten Yorkshire.

Die erste Erwähnung seines Namens finden wir in "Der Ballade von Piers Plowman" (Percy, 1377):

I can nouyte perfitely my Pater-Noster, as the prest it syngeth
But I can ryme of Robyn Hood and Randolf Erle of Chester

(Ich kann mein Vaterunser nicht perfekt wie der Pfarrer es singen tut,
Aber ich kann den Reim von Robin Hood und Randolf, Graf von Chester.)

Danach taucht sein Name in rund vierzig Balladen und Dramen des 14. und 15. Jahrhunderts auf. Acht sind wichtige Balladen, die bedeutendste "A lytelle geste of Robyn Hode" wurde 1510 veröffentlicht, obwohl man annimmt, daß sie auf Balladen früheren Datums zurückgeht. "Die Ballade von Robin Hood und dem Mönch" (s. unten) fängt die Atmospähre des Lebens im Greenwood sehr gut ein, die aufs engste mit Robin Hood verknüpft ist.

In Somer, when the shaws be sheyne,
And leves be large and long,
Hit is full mery in feyre foreste
To here the foulys song:

To see the dere draw to the dale;
And leve the hilles hee,
And shadow hem in the leves grene
Under the grene-wood tre.

Dank dieser Balladen lebte Robin Hood in der Erinnerung des Volkes fort, doch man besang ihn nicht nur, sondern spielte Episoden aus seinem Leben anläßlich der May Games Festspielen, die jeweils Anfang Mai abgehalten wurden, um den Frühlingsanfang zu feiern. Robin spielte eine besonders wichige Rolle in den Morris-Tänzen (die erst im 16. Jahrhundert in England eingeführt wurden). Diese Tänze, die von in Weiß gewandeten und mit Blumen und Glöckchen verzierten Männern getanzt werden, werden ebenfalls mit dem Wonnemonat Mai in Verbindung gebracht und locken bis zum heutigen Tage auf Dorfplätzen zahlreiche

Schaulustige an. Robins Rolle in diesen Maispielen ist möglicherweise auf frühere französische Legenden zurückzuverfolgen, und es war vermutlich diese Quelle, der wir die Figur der Maid Marian, der Gefährtin von Robin, zu verdanken haben. Im Verlauf der Zeit wurde Marian mit vielen Eigenschaften und Merkmalen ausgeschmückt; in manchen Erzählungen ist sie die Waldgefährtin von Robin, eine Gleichgestellte, mit Bogen und Schwert, in anderen wohnt sie beim Sheriff im Schloß von Nottingham, wo sie als "Spionin" der Geächteten nützliche Dienste leistet. Historisch gesehen ist Marian möglicherweise auch mit Matilda verknüpft, der Frau eines Gesetzlosen, Fulk FitzWaren, die sich im Sherwood Forest ihrem Mann anschloß, um den Annäherungsversuchen von König John zu entgehen.

Heute ist es unmöglich, den "wahren" Robin Hood von seinem legendären Alter-ego zu entwirren. Das Volk brauchte einen Helden, also nahm es eine historische Persönlichkeit und machte einen legendären Helden daraus. Er war fast sicher ein Geächteter, ein "Vogelfreier" und vielleicht von edler sächsischer Abstammung. Da ihm das Recht und der Schutz des Gesetzes aufgrund eines "Verbrechens" entzogen wurde, machte er sich sein natürliches Führungstalent zunutze, um andere um sich zu scharen, denen dasselbe Schicksal zuteil geworden war. Mit der Zeit gewannen auch diese anonymen Gesellen eigene, unverwechelbare Persönlichkeiten; Will Scarlet, Little John, Friar Tuck. Die Erzählungen, wie sie alle zu Robin Hood stießen, wurden zu wichtigen Teilen der Legende. So ist es wohlbekannt, daß Little John in die Gruppe aufgenommen wurde, nachdem er Robin in einem Kampf geschlagen hatte. Weniger bekannt ist allerdings, daß Robin in diesen Erzählungen häufig den kürzeren zog er wurde insgesamt achtmal geschlagen, einmal sogar durch Bruder Tuck. Die Gemeinschaft dieser Vogelfreien lebte davon, Reisende aus dem Hinterhalt zu überfallen und sie zu berauben. Wie dies üblich ist, war auf ihre Köpfe ein Kopfgeld ausgesetzt, und so lebten sie in ständiger Angst um ihr Leben.

Robin wurde zu einem Helden, nicht nur, weil er ein Dorn im Auge der Normannischen Landeigentümer und der wohlhabenden Kaufleute war, sondern weil er ein Ehrenmann war und im Gegensatz zu anderen Gesetzlosen strenge moralische Prinzipien und Skrupel hatte. In den Urfassungen der Erzählung war Robin so anständig, nur die Reichen zu berauben und die Armen zu verschonen. Im Lauf der Zeit schmückten die Geschichtenerzähler dies noch weiter aus, indem sie darauf bestanden, daß Robin den Reichen das Geld abnahm, um die Armen und Unterdrückten zu ernähren.

Was immer auch für ein Mann hinter der Geschichte von König Arthur, der Legende des heiligen Gral, des Zauberers Merlin, der grünen Riesen und anderer übermenschlicher Dinge steckte, so ging es doch nicht um Arthur, die historische Gestalt, sondern um mystische Götter und religiöses Gedankengut, das in die Legende mithineinverpackt wurde. So sind auch in der Legende von Robin Hood Bezüge auf Götter aus grauer Vorzeit erkennbar: Robin trägt immer Grün nicht eine mittelalterliche Tarnkleidung sondern eine Erinnerung an den Grünen Mann, einen Waldlandgeist und Gott der Tiere Herne den Jäger. Robins Kapuze und seine Jagdleidenschaft weisen auf den Gott der Sachsen, Grim oder Wotan hin, den wir als den Grünen Schnitter kennen. Und natürlich braucht unser Grüner Mann eine Weiße Dame als Gespielin, und so kommt Maid Marian ins Spiel, Robins Maikönigin. In unserem Helden

verbergen sich dunklere Geheimnisse als die eines Gauners, der das Herz auf dem rechten Fleck hat.

Doch was immer sein Ursprung, sei es in mittelalterlichen Legenden oder in der antiken Mythologie, der Geist von Robin Hood blieb über die Jahrhunderte lebendig. Aus der englischen Folklore hat sich seine Name über die ganze Welt verbreitet. Im 19. Jahrhundert benutzte Sir Walter Scott manche Teile der Geschichte in seinem "Ivanhoe" und Robin Hood Filme im Fernsehen sind eine beliebte Sonntagnachmittagsunterhaltung. Dabei tritt er mit Dolch und Säbel als eine Art Tarzan im Wald auf oder als Trickfilm-Fuchs mit amerikanischem Akzent wie dem auch sei: Robin Hood leibt und lebt noch heute.

Sherwood Forest

"[Land of the King] In Edenestou 1 c. of land taxable. Land for 2 ploughs. A church and a priest and 4 smallholders have 1 plough. Woodland pasture 1/2 league long and 1/2 wide."

(Aus dem Domesday Book, Eintrag für Edwinstowe in Nottinghamshire im Herzen des Sherwood Forest, wo sich Robin der Legende nach mit Marian vermählte.)

Es ist eine "wohlbekannte Tatsache", daß Robin Hoods Abenteuer sich alle im Wald von Sherwood abspielten, rund um die Stadt Nottingham. Doch hier ein paar weniger gutbekannte Fakten, die interessieren dürften:

- In den frühesten Legenden erscheint Barnsdale (West Yorkshire) als die Gegend von Robins Heldentaten. Erst im 17. Jahrhundert erfolgt die Verlegung in die Grafschaft Nottingham.
- Der Sherwood Forest bedeckte eine riesige Fläche, die weite Teile der Grafschaften von Nottinghamshire, Derbyshire, Yorkshire und Lincolnshire umfaßte.
- Der Name "Forest" bezeichnet in diesem Sinne nicht unbedingt einen "Wald", sondern ganz einfach ein Jagdrevier des Königs, das dem Waldgesetz unterstand. Man muß sich vor Augen halten, daß es im 12. Jahrhundert in England nur sehr wenig bewaldete Flächen gab der Sächsische Königliche Forest in Mendip im Westen Englands hatte einen fast völligen Kahlschlag erfahren.

Eine Welt der Drachen und Fabeltiere

Der mittelalterliche englische Freibauer zeichnete sich trotz all seiner politischen und sozialen Sorgen durch eine Selbstsicherheit aus, die uns verwöhnte und beschützte Stadtbewohner beschämen würde. Er war stark und wendig und wußte alles, was er zum Überleben in einer harten Umgebung brauchte. Wenn etwas zerbrach, flickte er es, wenn er etwas Neues brauchte, fertigte er es mit eigenen Händen. Draußen in der freien Natur kannte er die Namen und den Nutzen aller Pflanzen und Tiere. Er war ein Jäger, der sich weder vor Wölfen noch vor dem Wildschwein fürchtete. Und dennoch gab es ein paar wenige Dinge, vor denen ihm graute, Dinge, die er sehr wohl kannte, die er aber weder verstehen noch meistern konnte, Dinge, die in der Dunkelheit lauerten: Drachen, Feen, Geisterhunde und der Butzemann. Diese Gestalten waren so wirklich wie alles andere, gefürchtet auch von den Mutigsten.

Sehen Sie sich eine beliebige Kirche aus dem Mittelalter an, und Sie erkennen, geschnitzt in den Holzbänken, gemeißelt auf den steinernen Säulen grimassenschneidende Wasserspeier und andere wundersame Figuren, wie sie in den Gehirnen der damaligen Bevölkerung herumspukten.

Es folgt eine Beschreibung der "Wilden Jagd", der gespenstischen Jäger, welche die Seelen der Toten einsammelten, datiert um 1190, drei Jahre vor der Zeit Robin Hoods:

"Dieser Haushalt von Geistern wurde zuletzt in den Sümpfen von Wales und Hereford gesehen, in dem ersten Jahr der Herrschaft von Heinrich II, etwa um die Mittagszeit: sie reisen wie wir, mit Karren und Zugpferden und einem Geleit von Männern und Frauen. Die, die sie zuerst erblicken, weckten das ganze Land mit Hörnern und Rufen, und weil ihnen auch auf Ansprache kein Wort zu entlocken war, rüsteten sie sich, eine Antwort mit den Waffen zu erzwingen. Doch sie stiegen empor in die Lüfte und verschwanden so plötzlich wie sie gekommen waren."

[Walter Map, 1190, zitiert in Albion, S. 189]

Oder aus einem Bericht vom Anfang des 16. Jahrhunderts:

"Sr Jo: Conyers von Sockburn, Ritter, der eine furchtbare giftige Schlange oder einen Lindwurm erschlug, der viele Menschen im Kampf verschlungen, denn der Gestank des Giftes war so stark, daß niemand ihn aushalten und dort wohnen konnte, doch er, mit Gottes Hülfe, tötete das Untier und begrub es zu Sockburn noch vor der (normannischen) Eroberung, doch bevor erzu dieser Tat sich aufmachte (da er ein einziges Kind hatte), ging er mit voller Rüstung in die Kirche und brachte seinen Sohn dem Heiligen Geist zum Geschenk das Denkmal steht noch heute und der Ort, wo der Lindwurm lag, wird Greystone geheißen."

[Albion p. 419]

Zwar schweigen sich die Legenden um Robin Hood zu Drachen und anderen dämonischen Gestalten aus, doch sie waren mit der damaligen Zeit untrennbar verknüpft weshalb Sie sich nicht wundern dürfen, wenn gelegentlich ein solches Tier sein Unwesen auf Ihrem Bildschirm treibt.

Wie Little John zu seinem Namen kam

"Vierzehn Tage lang habe ich keine Abwechslung gehabt", sagte Robin Hood eines schönen Frühlingsmorgens. "Ich werde mich aufmachen, um zu sehen, was für Abenteuer auf mich warten. Höret auf mein Horn, Ihr lustigen Gesellen, denn wenn Ihr dreimal seinen Schall vernehmt, dann wisset, daß ich Eure Hilfe brauche."

Sprach's und machte sich auf, bis er zu einer kleinen Brücke über einen Bach kam, an deren anderen Ende ein gut sieben Fuß großer Mann stand, der einen Stock in der Hand hatte, der aussah wie ein kleiner Baumstamm. "Bleibt stehen und laßt mich passieren", rief Robin. "Nein", antwortete der große Fremde, "ich gebe keinem den Vortritt, der geringer ist als ich". "Was!" entgegnete Robin, "noch ein Wort und Ihr werdet einen guten Pfeil aus Sherwoodholz zwischen Euren Rippen finden". Der Große brach in ein Gelächter aus. "Was bist Du doch für ein Feigling, mich mit Pfeil und Bogen zu bekämpfen, wo ich doch nur diesen Stock zu meiner Verteidigung habe."

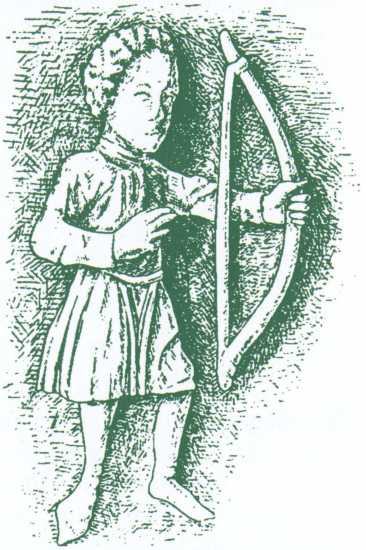
"Ich lasse mich von niemand einen Feigling heißen", sprach Robin. Sprach's und ging hin, sich von der nächsten Eiche einen Ast zu schneiden. Worauf beide, Robin und der Fremde, sich auf den Steg begaben und sich Hieb um Hieb gaben, in einem der wildesten Duelle, die je ein Mann zu Gesicht bekam. Schließlich versetzte der Fremde Robin einen Schlag von solcher Wucht, daß Robin kopfüber ins Wasser fiel. Als er sich am Ufer hochrappelte, lachte Robin: "Ich muß Euch zugestehen, Ihr seid ein guter Kämpe Ihr habt diesen Kampf gerecht gewonnen." Sagt's und bläst dreimal in sein Horn. Da kamen sie aus allen Ecken, seine Treuen, um sich den Riesen anzusehen, der ihren Robin geschlagen.

"Wie ist Euer Name, Fremder?", erkundigte sich Robin. "John Little" erwiderte dieser, "aus dem Dorf von Hathersage in Derbyshire". "Little (klein) fürwahr", lachte Robin, "klein seid Ihr wirklich, klein von Knochen und Sehnen. Ich werde Euch Little John nennen. Komm mit uns, unsere Greenwood-Bande kann Leute wie Dich gebrauchen. Willst Du unseren Frohen Gesellen beitreten, Little John?"

Little John war gerne bereit, und so war der Handel besiegelt. Die Fröhlichen Gesellen nahmen Little John mit zu Robins Höhle, wo sie ein großes Festmahl mit gebratenem Reh und warm-schäumendem Met für ihren neuen Kumpan bereiteten.

(Nacherzählt und übersetzt nach Howard Pyle: "Merry Adventures of Robin Hood".)

Der englische Langbogen



Wenn unsere Schätzung des Datums von Robins Leben richtig ist, dann benutzte er mit großer Wahrscheinlichkit einen kurzen, stämmigen Bogen, nicht unähnlich demjenigen, der in der Zeit der Sachsen in Gebrauch war. Als der beste Bogenschütze der englischen Geschichte wurde Robins Name jedoch unzertrennbar mit einer Waffe verknüpft, die erst etwas später in Mode kam, dem englischen Langbogen.

Der Langbogen wurde in der Regel aus Eibenholz gefertigt, die ihm die besonderen Merkmale verlieh, die ihn von anderen Bögen abhob (dies mag zum Teil die Häufigkeit der Eiben in den englischen Friedhöfen erklären). Er war ungefähr 1,80 m lang, sanft keilförmig, mit einem gerundeten Abschnitt, der auf der einen Seite flach war. Das Holz wurde so geschnitten, daß die Innenkante aus zusammenpreßbarem Saftholz und die äußere aus elastischem Saftholz bestand, was eine optimale Federung gewährleistete.

Im späteren Mittelalter wurde das Bogenschießen für alle obligatorisch (an Sonn- und allgemeinen Feiertagen). Auf diese Weise wollte man dafür sorgen, daß in Kriegszeiten immer genug Bogenschützen bereitstanden. In den Königlichen Wäldern barg das Tragen eines Bogens jedoch viele Gefahren. Denn in einem Wald mit gezogenem Bogen gefunden zu werden, war einer der vier Beweise für Wilderei, und lieferte so den Grund zu Verhaftung und Gefängnisstrafe.

Das Schützenfest

Ihr müßt wissen, daß der Sheriff (Friedensrichter) von Nottingham seinen ganzen Stolz daran setzte, Robin Hood zur Gerechtigkeit zu bringen. So oft hatte er dies versucht und genau so oft war es ihm mißlungen, daß er endlich einen listigen Plan ausheckte, den wagemutigen Vogelfreien gefangenzunehmen. Er sagte ein großes Schützenfest an, zu dem jeder, der einen Langbogen spannen konnte, geladen war. Ein goldener Pfeil war der Preis, und der Sieger würde zum größten Bogenschützen im Land erklärt. Der Sheriff wußte sehr wohl, daß Robin Hood es niemals dulden würde, daß dieser Titel vergeben würde, ohne daß er selbst an der Herausforderung teilnahm.

Tief im Greenwood hörte Robin von dem Schützenfest. "Allzu gern würde ich den Preis gewinnen", sagte er, "und mir den goldenen Pfeil aus des Sheriffs eigenen Händen holen". Was sagt Ihr, meine Mannen, wollen wir uns auf nach Nottingham machen?" Die Fröhlichen Gesellen waren besorgt, wußten sie doch, daß dies nur eine Falle des Sheriffs war. Also baten sie Robin, davon abzusehen. "Wenn es List ist, mit der der Sheriff uns aufwartet, dann müssen wir ihm ebenfalls mit List begegnen", meinte er. Also legten sie ihre grünen Gewänder ab und verkleideten sich, einige in Kapuzinerkutten, andere als Kesselflicker, wieder andere als Kleinbauern. So getarnt machen sie sich auf zum Schloß des Sheriffs.

Dieser hatte das Ziel für das Bogenschießen aufgestellt und saß in der Nähe, auf einem Ehrenplatz. Sorgfältig musterte er die Menge, ohne jedoch Robin Hood zu erspähen. So begann das Schießen. Bogenschützen aus ganz England spannten ihre Bögen. Selten hatte man solche Meister am Werk gesehen. Die zehn Besten wurden aufgefordert, erneut zu schießen, doch noch immer sah der Sheriff Robin Hood nicht unter ihnen. "Kannst Du ihn sehen?", fragte er einen Diener. "Nein, Herr", antwortete dieser, "sechs von ihnen kenne ich, und unter den anderen ist nur ein armseliger Bettler von Robin Hoods Statur, und der ist lahm und blind auf einem Auge."

Die Bogenschützen schossen erneut, und von den Zehn blieben zwei übrig, der armselige Bettler und des Sheriffs eigener Mann, Guy of Gisbourne. Gisbourne zielte und sein Pfeil blieb genau in der Mitte der Zielscheibe stecken. Alle hielten den Atem an, als der Bettler seine Position bezog. Er ließ seinen Pfeil fliegen, geradewegs auf das Ziel zu, so genau, daß er eine Feder von Gisbournes entzweispaltete. Der Sheriff sprach ihm den Preis zu und meinte: "Gut und gerecht hast Du gewonnen. Du spannst den Bogen besser noch als der Feigling, Robin Hood, der es nicht wagt, heute sein Gesicht hier zu zeigen."

Am gleichen Nachmittag feierten die Fröhlichen Gesellen ein Fest in den Tiefen des Sherwood Waldes. Doch Robin war unglücklich. Zwar hatte er den Preis errungen, doch brannten ihm die Worte des Sheriffs im Herzen. "Ich wollt' ich könnt' ihn wissen lassen, wer ihm den goldenen Pfeil aus der Hand genommen hat", überlegte er. Da sprach Little John: "Ich werde ich die Stadt gehen", sagte er, "und Deinem Sheriff durch einen seltamen Boten eine Nachricht zukommen lassen".

Auf seinem Schloß saß der Sheriff, tief in Gedanken, und wunderte sich, wer dieser heruntergekommene Bettler wohl gewesen sein möge, der den Preis errungen hatte. Da plötzlich kam durch das offene Fenster ein Pfeil, mit einer Schriftrolle, und fiel auf den Tisch. Der Sheriff nahm die Rolle und las:

May heaven bless thee, Lord, this day
Say all in deep Sherwood
For thou didst give thy prize away
To none but ROBIN HOOD!

(Möge der Himmel Dich segnen an diesem Tag,
sagen alle in den Tiefen des Sherwood,
Denn Du hast Deinen Preis vergeben
an niemand andern als Robin Hood.

(Nacherzählt und übersetzt nach Howard Pyle, "Merry Adentures of Robin Hood")

Das Gesetz des Waldes

Die Waldgesetze waren nicht nur hart, sondern auch komplex. Als Beispiele folgen ein paar wenige der Klauseln aus dem Gesetz des Exmoor Waldes. Wenn man dabei bedenkt, daß damals die meisten Leute Analphabeten waren, ist es nicht verwunderlich, daß viele Gesetzesübertretungen versehentlich, d.h. aus Unwissen, geschahen. Beachten Sie, daß dieses Dokument aus einer Zeit nach Robin Hood stammt und daß sein Zweck darin bestand, das vormalige Gesetz zu "erklären" und abzuschwächen. Es ist daher sehr viel weniger blutrünstig und erwähnt keine Todesstrafen oder Amputationen!

Wenn einer ein Reh ohne Jagdschein im Walde erlegt, werde er an der Stelle verhaftet, wo man ihn im Walde findet, und werde nicht aus der Haft entlassen ohne einen Erlaß des Königs oder des Friedensrichters des Waldes.

Wenn jemand einen Mißetäter im Bereich des Waldes ertappt oder einen, der ein Reh schleppt, so sollte er ihn, wenn er kann, in Gewahrsam nehmen oder, wenn er dies nicht kann, rufen und schreien, und wenn er dieser Pflicht nicht nachkommet, werde er der Gnade des Königs überlassen.

Wenn jemand einen Wald neben dem Gebiet des Königlichen Waldes besitzet, ist es rechtens für ihn nach der Einbringung des Königlichen Ernte, seine Schweine dort weiden zu lassen, soweit dies die Förster, Beobachter, Eintreiber und andere ehrliche Männer genehmigen zum Wohle der Schweine.

Der Abt des Bezirks von Sankt Peter ist berechtigt, zu jagen und Hasen, Füchse und Wildkatzen zu fangen in dem Waldbereich und Hunde frei laufen zu lassen, weil ihm diese Genehmigung gewährt wurde.

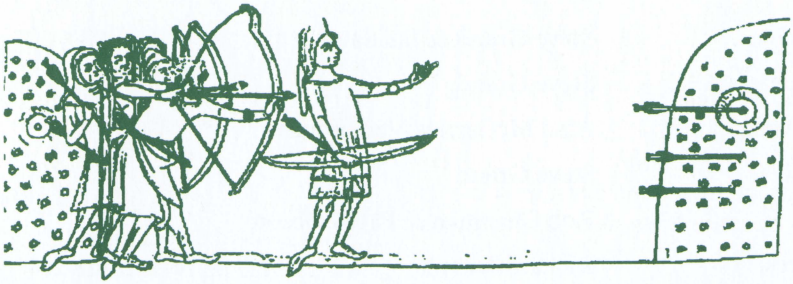
Wenn einer wegen des Schneidens von Bögen verhaftet wird, so wird die Klage dem Vorsitzenden des Waldgerichts vorgelegt; und wenn einer eine Eiche im Gebiet des Königs fällt oder sich eines anderen Unrechts schuldig macht, und dies des nachts unternimmt, werde er ins Gefängnis geworfen.

(A History of the Forest of Exmoor", E.T. MacDermott, Redwood Press 1911.)

Robin Hood

Conception du jeu:	Steve Grand & Ian Saunter
Programmation originale pour PC:	Steve Grand
Programmation ST & Amiga:	Alan McCarthy, Vectordean
Graphisme du jeu:	Steve Grand
Graphiques entrelacés:	Rob Chapman & Paul Dobson
Musique et effets sonores:	Richard Joseph
Documentation:	Ann & Steve Grand
Traduction par:	Alpha CRC Ltd. ,Cambridge
Emballage:	Mark Nightingale of Nightingale & Steve Morphy
Publié par:	Millennium St. John's Innovation Centre Cowley Road Cambridge CB4 3WS

ROBIN DES BOIS



Quelque part à l'orée du monde, aux limites de l'imagination humaine, se trouve un lieu où les légendes vont mourir. Les plus belles pensées de l'esprit humain, nos héros et nos mythes, les souvenirs de nos plus grands exploits vont ondulant sur le vaste océan éthéré, avant d'aller s'échouer sur les rives de ce Lilliput miniature. Les terres de ce pays sont peuplées des détritus de l'imaginaire et des tentatives de l'Homme. Des hommes de guerre se battent contre les pirates sur ces mers minuscules; des colons solitaires affrontent les Indiens des plaines du Nord, le Khan puissant parcourt à cheval la vaste steppe et Jason se met une fois de plus en quête de la Toison d'Or.

Parmi les nombreux pays étranges, mais néanmoins quelque peu familiers de ce monde, vers le pôle nord, se trouve une petite île : c'est un pays humide et verdoyant, dont les vallées boisées et les ruisseaux murmurants sont dominés par de grands châteaux de pierre. Dans la ville et la campagne qui entourent l'une de ces forteresses, vit une population tranquille et plaisante dont la vie calme et campagnarde va bientôt être troublée. Le lieu se trouve en effet sur un terrain de chasse royal, connu par les habitants comme la forêt de Sherwood, et le seigneur de ce château est un jeune homme inquiet. Son nom est Robin des Bois.

Le logiciel que vous avez ici contient une grande matrice de données sur les habitants et légendes de ce pays agréable et verdoyant, ainsi qu'un subtile programme informatique, savamment équilibré. Sous l'influence du programme, la matrice s'agite et danse. Des images de la forêt, les sons et les odeurs, sont tous intégrés dans le motif en mouvement des nombres. Tous ces éléments se trouvent à l'intérieur de la machine, attendant le souffle qui leur donnera vie. Tout en dansant, ils sentent les murmures provenant de ce pays où vont mourir les légendes, et se mettent à danser au rythme de cette musique. Très vite, les deux mondes se trouvent réunis dans la danse.

Au fur et à mesure que les données prennent vie, l'ordinateur se met à refléter les événements de ce monde miroir, ce qui nous permet de suivre l'évolution de notre minuscule héros. De plus, cet effet marche également en sens inverse. En incorporant de forts symboles visuels dans la matrice de résonance, nous pouvons exercer une certaine influence sur le cours des événements de l'autre monde. Apparemment, nous pouvons introduire des pensées dans l'esprit de notre héros par le biais d'un processus comparable à l'association de mots. Cette technique est loin d'être fiable. La réceptivité du sujet semble varier d'un moment à l'autre et il est difficile de prévoir quelles pensées - s'il y en a - vont émerger d'un symbole dans des circonstances données. Il est clair que s'immiscer dans la vie des gens de cette manière représente une grande responsabilité. En vous permettant l'accès à ces symboles, nous vous avons investis d'un pouvoir considérable. C'est à vous de choisir si vous l'utilisez pour le bien ou le mal.

Rien ne permet de dire ce qui se passera dans cette double forêt de Sherwood. Cela dépend beaucoup de vous. Vous pouvez toutefois rassembler beaucoup d'informations en étudiant les légendes de Robin de Bois elles-mêmes. A cet effet, nous incluons dans ce manuel une revue des mythes, légendes et histoires de Robin de Sherwood. Nous espérons que cette lecture vous donnera les informations de base sur le lieu et l'époque et vous aidera à partager les préoccupations des gens que vous y rencontrerez.

Avant cela toutefois, nous allons vous présenter le logiciel et son mode d'emploi.

Mode d'emploi du programme

Les instructions de chargement

PC IBM et ordinateurs compatibles

1/ Assurez-vous que votre souris est installée et que tous les programmes résidant en mémoire sont enlevés.

2/ Insérez la disquette d'initialisation dans le lecteur et, après le message MS DOS, sélectionnez ce lecteur si nécessaire.

3/ Tapez ROBIN et appuyez sur ENTER. Le chargement du programme va alors commencer. Changez de disquette comme vous l'indique le programme, mais n'enlevez aucune disquette du lecteur pendant le jeu.

Remarque : Ce programme n'est pas protégé contre la copie, et vous pouvez donc le copier sur votre disque dur. Dans tous les cas, utilisez le programme à partir d'une copie de sauvegarde et non à partir de la disquette originale. Pour installer le programme sur le disque dur, insérez la disquette d'initialisation dans un lecteur, passez sur ce lecteur et tapez INSTALL (ENTER).

Atari ST/STE et Commodore Amiga

1/ Arrêtez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Nous vous recommandons de laisser l'ordinateur éteint pendant trente secondes dans le cas où un virus aurait pénétré dans la mémoire de l'appareil - cette procédure permet de tuer tout virus présent.

2/ Insérez la disquette d'initialisation dans le lecteur et mettez l'ordinateur en marche. Le chargement du jeu commence. N'enlevez pas la disquette du lecteur en cours de jeu.

Les commandes

Au fur et à mesure du jeu, un certain nombre d'icônes vont apparaître en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez les activer en cliquant dessus avec la souris et, dans certains cas, avec les touches du clavier. Avec la souris, vous pouvez également cliquer directement sur les personnages ou sur le paysage.

Icônes fixes

Arrête momentanément le jeu (on obtient le même effet en appuyant sur la touche (P) du clavier). Le menu qui apparaît vous permet de quitter le jeu ou de le reprendre. Il existe deux options pour quitter le jeu; la première (en appuyant sur F1) sauvegarde le jeu en cours sur la disquette, si bien que lorsque vous reprenez le jeu, vous pouvez continuer là où vous vous étiez arrêté; par la seconde option (F2), vous abandonnez le jeu; lorsque vous jouerez la fois suivante, vous recommencerez donc au début. L'écran Pause vous fournit également des informations utiles sur la situation de Robin.

Remarque : Si vous sélectionnez l'icône PAUSE pendant la séquence d'ouverture du jeu, vous pouvez sauter l'introduction et passer directement au moment où Robin est en train de broyer du noir à l'extérieur des murs de la ville; vous entrez ainsi directement dans le jeu.

Les icônes suivantes apparaissent dès que la séquence d'introduction est terminée.

Oblige Robin à parcourir les environs. Appuyez sur l'icône pour qu'il marche et cessez d'appuyer pour l'arrêter. Ces icônes ont des équivalents sur le clavier : les touches (A) (S) (Z) et (X). Voir ci-dessus pour les autres possibilités de déplacement offertes à Robin.

Ce sont les symboles qui vous permettent d'intervenir au niveau de Robin et de son environnement. En sélectionnant un de ces symboles, vous pourrez peut-être (mais il n'y a aucune garantie) semer une idée dans l'esprit de Robin. L'idée peut être simple et explicite, ou beaucoup moins, selon les circonstances. Nous vous laissons découvrir les effets détaillés de chaque symbole; nous pouvons toutefois vous informer des actions suivantes:

- Si vous sélectionnez ARC, vous obtiendrez généralement l'effet attendu d'un héros prompt à la détente. (équivalent au clavier = (ENTER)).
- L'EPEE semble déclencher une agression de type plus personnel.
- L'OEIL semble influer sur la caméra, plutôt que sur les gens; celle-ci offre une vue panoramique, si bien que nous voyons la même partie de paysage que Robin - il est toujours intéressant d'être informé des dangers qui menacent. (équivalent au clavier = touche d'espacement).
- Le COEUR incite notre héros à courir plutôt qu'à marcher, mais n'exigez pas trop de lui - vous ne savez pas quand il aura besoin de toutes ses forces.
- Les LEVRES font appel à la nature tendre de notre homme, mais ce qu'il dira effectivement, nous en avons bien peur, est impossible à contrôler.
- La MAIN OUVERTE est le symbole de la générosité, du point de vue de Robin, et la générosité est une qualité importante chez un héros authentique.
- La MAIN FERMEE est le contraire, mais on ne peut être généreux que si l'on a quelque chose à donner; ce défaut risque ainsi ne n'être qu'un mal nécessaire si Robin espère encore avoir des gens à gouverner une fois qu'il aura accompli sa tâche principale.

Toutes les icônes ci-dessus (et les icônes à gagner - voir ci-dessous) ont les caractéristiques suivantes :

1/ Il existe deux sortes d'icône - certaines agissent immédiatement lorsque l'on clique dessus, et d'autres n'interviennent pas avant que vous ayez sélectionné un objet dans le paysage (personne ou animal). Si vous appuyez sur une icône de la seconde catégorie, le curseur de la souris se transforme en main verte, vous indiquant que vous devez cliquer sur un objet. Si vous réussissez, le curseur revient à son état précédent et l'icône agit. Si vous appuyez sur l'une des icônes par erreur, appuyez à nouveau pour annuler la main verte.

2/ Une fois utilisée, l'icône est hors course pendant un certain temps, dont la durée diffère selon l'icône. Toute icône inutilisable prend la couleur grise. Usez de prudence lorsque vous vous servez d'une icône lente à se recharger, car vous pourriez en avoir besoin à nouveau plus rapidement que vous ne le pensez.

Icônes à gagner

Plusieurs icônes n'ont aucune fonction au début du jeu, et ne sont donc pas visibles. Vous acquérrez le droit de les utiliser, ce qui vous donnera de nouvelles possibilités au fur et à mesure que le jeu progresse (à moins que vous ne fassiez trop de bêtises!).

Autres commandes

En plus des icônes, vous disposez pour diriger les déplacements de Robin de deux autres moyens (plus une troisième option lorsque vous acquérez le droit de l'utiliser).

1/ Cliquez à n'importe quel endroit du paysage et un pointeur va apparaître à cet endroit. L'attention de Robin va alors être attirée et il est probable qu'il va se diriger vers ce point. Dans la mesure où cette méthode ne vise pas à commander directement les jambes de Robin, son cerveau est en mesure de faire le nécessaire pour éviter les obstacles, entrer et sortir par des portes, etc. La plupart du temps, c'est probablement la meilleure méthode pour se déplacer. Si une commande plus précise des déplacements s'avère nécessaire, utilisez les icônes fléchées.

2/ Cliquez sur une autre personne (lorsque le curseur N'est PAS une main verte), car Robin a souvent l'impression qu'il devrait suivre cette personne pendant quelque temps.

L'indicateur d'héroisme

La barre verticale près des icônes indique l'évaluation en cours de l'ordinateur à l'égard des qualités d'héroisme de Robin. La barre est rouge si ces qualités baissent, ou bleue si elles augmentent. Vous vous apercevrez que presque tout ce que Robin fait, ou ce que vous lui faites faire, a une influence sur cette barre. Dans la mesure où notre minuscule monde est censé être "un pays pour les héros", pensez aux conséquences éventuelles d'un comportement de vilain ou de couard.

L'argent

Pendant le jeu, une certaine quantité d'argent va obligatoirement changer de mains. Donc, la quantité d'argent quelle est dans le portefeuille de Robin est dans le fond coin d'écran à gauche.

Faire partie le jeu

En fait, vous êtes libre de faire ce que vous voulez, et même de ne rien faire du tout - parfois, vous avez peut-être intérêt à laisser Robin se débrouiller seul avec l'argent. Dans tous les cas, vous ferez certainement diverses rencontres qui vous permettront de venir en aide à Robin ou à ses amis d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez décider de ne pas intervenir, mais si vous voulez que Robin soit à la hauteur de sa réputation d'homme de bien, vous devrez certainement le guider.

Bienvenue dans la forêt

Vous vous enroulez dans votre manteau pour vous protéger, car nous allons grimper le long d'une cascade écumante, redescendre sur des roches couvertes de mousse, où des bouquets de primevères scintillent telles des balises d'un jaune pâle dans l'obscurité de la forêt. Lorsque nous atteignons le bas de la pente, nous émergeons de l'enchevêtrement des plantes rampantes sur un sentier qui descend en serpentant jusque dans la vallée, à l'ombre de chênes géants. En nous frayant un passage à travers les fières fougères luxuriantes, nous avançons prudemment dans le bois silencieux, notre arc serré étroitement contre notre poitrine.

Brusquement, nous nous immobilisons; dans un crissement de feuilles, un jeune cerf qui n'a pu sentir les intrus en raison de l'absence du moindre souffle d'air pour transporter notre odeur, s'enfuit tel une flèche à notre vue, pour aller se mettre à l'abri. Sa course surprend une nuée d'oiseaux, perchés dans les branches des chênes, et pendant un moment tout se transforme en une énorme cacophonie, jusqu'à ce que les échos des coqs résonnent dans le lointain et que le bois redevienne silencieux.

La main à l'épée, nous émergeons de la forêt et fronçons les yeux, le temps de nous adapter à la vue dégagée, noyée de soleil, qui s'offre à nous. Des quelques minuscules cottages délabrés sur notre droite parvient une odeur de cochons; le bavardage des enfants qui jouent nous met momentanément de bonne humeur, jusqu'à ce que nous nous rappelions les épreuves qui nous attendent.

Aujourd'hui, nous allons manger. Nos bourses vont se remplir d'or et nos estomacs d'hydromel. Peut-être. De toute façon, le dernier jour de ce marchand criminel est arrivé. Cela fait trop longtemps qu'il s'engraisse aux dépens de notre peuple, et qu'il rit en baffrant aux tables de ses amis, les horribles nobles.

Il y a sa maison et sur le montant de la barrière, je piquerai sa tête pour que tous puissent la voir. Nous le ferons tomber sous une nuée de flèches et avant qu'il ait pu appeler ses gardes, nous lui arracherons le coeur et les entrailles et laisserons son corps se vider de son sang. Ce soir, nous partagerons le butin; une partie pour vous et pour moi, et une partie pour ceux qui nous aident et nous offrent le gîte.

Il n'est plus l'heure de réfléchir. Nous approchons de sa maison. Maintenant, il est temps d'agir.

L'Etat d'Angleterre

Nos aventures se situent en l'an 1193. L'Angleterre a atteint le point le plus noir des troubles qui l'agitent depuis cent vingt-sept ans, et qui remontent à la conquête normande. En 1066, le duc Guillaume de Normandie avait vaincu le roi anglais, Harold, et avait placé ses propres partisans aux positions de pouvoir dans tout le pays. La terre avait été arrachée à ses anciens propriétaires et redistribuée aux seigneurs normands qui, enfermés à l'intérieur des murs protecteurs de leurs puissants châteaux, prélevaient de lourdes taxes sur la population.

Pour aggraver encore la situation, de grandes bandes de terre avaient été transformées en forêts royales; c'étaient d'immenses "parcs de chasse" où le gibier était réservé aux nobles. Tout d'un coup, la vie devint presque impossible pour les paysans; nombre d'entre eux, se voyant interdire l'accès aux terres qui les avaient nourris toute leur vie, furent contraints de compléter leurs maigres ressources en braconnant. Mais le braconnage était très risqué; les punitions infligées à ceux qui enfreignaient les lois de la forêt étaient sévères et appliquées avec rigueur. Les officiers, appelés verdiers ou gardes forestiers, organisaient des tribunaux sommaires où les châtiments étaient exécutés - on coupait des mains, arrachait des yeux et la mort par pendaison n'était aucunement un fait rare, même pour les délits les plus insignifiants.

Un siècle après l'invasion normande, la vie ne s'était aucunement améliorée. Au contraire, le fossé entre les nobles de langue française et les paysans qui parlaient anglais s'était agrandi. Vers 1193, les conditions de vie devinrent plus intolérables encore. Le roi Richard Coeur de Lion fut jeté en prison à son retour des croisades et, en son absence, le trône tomba aux mains de son frère, le prince Jean. Ce changement de pouvoir offrit aux nobles normands une occasion supplémentaire d'étendre leur puissance et leur influence aux dépens de la paysannerie opprimée. Ils s'emparèrent de nouvelles terres, les lois et les châtiments devinrent plus sévères encore.

C'est pendant cette période que notre héros fait son entrée sur la scène.

Qui était Robin des Bois?

Dans les époques de troubles, tous les pays racontent les histoires de leurs héros. Au douzième siècle, les faits et gestes de l'ancien roi Arthur étaient populaires parmi les chevaliers et nobles d'Angleterre. Par la suite, les pensées des paysans se tournèrent de la même manière vers les épreuves du règne turbulent du prince Jean, et se concentrèrent sur le héros des pauvres gens - Robin des Bois.

Etant donné l'agitation des temps et son impopularité parmi les classes lettrées, il n'est guère étonnant que l'on ait si peu d'informations écrites sur le "véritable" Robin des Bois. Il est toutefois très probable qu'il ait vraiment existé au même titre qu'Arthur, qui avait vécu sept cents ans auparavant. Les récits de ses exploits auront certainement été transmis par les troubadours et par le biais des histoires racontées par les paysans réunis autour d'une cheminée. On a une idée de l'ampleur que prit sa légende par le nombre d'endroits auxquels son nom a été attaché, en commençant par le champ de tir de Robin des Bois dans le Somerset à la baie de Robin des Bois, à six cents kilomètres de là, dans le Yorkshire.

Le premier écrit qui mentionne son nom est "The ballad of Piers Plowman" (Percy, 1377), qui dit :

I can nouyte perfitely my Pater-Noster, as the prest it syngeth
But I can ryme of Robyn Hood and Randolf Erle of Chester

Son nom apparaît dans quelque quarante ballades et pièces du XIVème et du XVème siècles. Parmi elles, on trouve huit ballades importantes et notamment "A lytelle geste of Robyn Hode", publiée en 1510, qui s'inspirerait de ballades plus anciennes. "Tne ballad of Robin Hood and the Monk" (ci-dessous) exprime de manière colorée les idées de la vie de la forêt, si étroitement associée à celle de Robin des Bois.

In somer, when the shaws be sheyne
And leves be large and long;
Hit is full mery in feyre foreste
To here the foulys song:

To see the dere draw to the dale,
And leve the hilles hee,
And shadow hem in the leves grene
Under the grene-wood tre.

Les ballades ont gardé Robin des Bois vivant dans l'esprit des hommes; ses exploits ont été chantés, mais des épisodes de sa vie ont également été mis en scène dans des pièces jouées pendant les jeux de mai - festivals organisés vers le début du mois de mai pour célébrer la venue du printemps. Robin jouait un rôle particulier dans la danse Morris (même si elle n'a été introduite en Angleterre qu'au XVIème siècle). Cette danse, exécutée par des hommes vêtus d'habits blancs décorés de fleurs et de cloches, a également un lien avec les rites de mai et on peut les admirer jusqu'à ce jour dans les villages anglais. Le rôle accordé à Robin dans les jeux de mai provient peut-être de légendes françaises antérieures, et c'est probablement de cette source que vient le personnage de Marianne, la compagne de Robin. Au fil du temps, Marianne a été parée de nombreux attributs; certaines histoires la présentent comme la compagne de forêt de Robin, son égale à l'arc et à l'épée et dans d'autres, elle vit avec le shériff dans le château de Nottingham, qui sert de refuge aux hors-la-loi. D'un point

de vue historique, il est possible que Marianne soit associée à Mathilde, la femme du hors-la-loi Fulk FitzWaren, qui rejoignit son mari dans la forêt de Sherwood pour échapper aux poursuites du roi Jean.

Aujourd'hui, il est difficile de différencier le "vrai" Robin des Bois de son alter ego mythique. Les gens ayant besoin d'un héros, ils s'emparèrent d'un personnage vivant et créèrent une légende autour de lui. C'était très certainement un hors-la-loi, et peut-être un saxon de sang noble. Se voyant refuser les droits et la sécurité de la Loi pour avoir commis un quelconque "crime", il se servit de son talent naturel de chef pour réunir autour de lui d'autres personnes se trouvant dans la même situation. A ces hommes anonymes, on attribua avec le temps des personnalités définies : Will Scarlet, Petit Jean, Friar Tuck. Le récit de la manière dont ils se joignirent à la bande de Robin devint une partie importante du mythe. On sait par exemple que Petit Jean s'était associé à Robin après l'avoir battu au cours d'un combat, mais ce qu'on ignore, c'est qu'il arrivait souvent à Robin de perdre ses combats - il fut battu huit fois, dont une fois par Friar Tuck. La bande de hors-la-loi vivait en tendant des pièges aux voyageurs pour les voler. Comme tous les hors-la-loi, leur tête était mise à prix, et ces aventuriers vivaient donc dans la peur constante d'être capturés et tués.

Robin devint un héros non seulement parce qu'il s'attaquait aux seigneurs normands et aux riches marchands, mais parce qu'il avait le sens de l'honneur et ne cultivait pas la cruauté des autres hors-la-loi. Au début, la légende dit que Robin des Bois aurait eu la décence de ne voler que les riches en épargnant les pauvres. Par la suite, les conteurs embellirent encore son personnage en affirmant qu'il volait les riches pour donner aux pauvres.

Quel que soit l'homme qui se cache derrière le mythe du roi Arthur, les récits du Saint-Graal, de Merlin l'enchanteur, des géants verts et d'exploits surhumains, ce n'est pas l'histoire de l'homme Arthur, mais de dieux anciens et d'idées religieuses, qui pour une raison quelconque sont venues s'attacher à la légende. De même, les histoires de Robin des Bois renferment des références aux dieux des temps anciens. Robin par exemple est toujours habillé en vert; il ne s'agit pas là du camouflage médiéval, mais d'une allusion à l'Homme Vert, esprit des bois et dieu des animaux; c'est Herne le chasseur (ou Cerne, comme il a pu être appelé longtemps auparavant). Le capuchon de Robin, et son allure de chasseur, rappellent le dieu saxon Grim ou Woden, que nous connaissons maintenant sous le nom de Grim Reaper (la Faucheuse). Notre homme vert des saisons a besoin d'une blanche dame comme compagne et c'est ainsi que Marianne est introduite dans l'histoire, pour devenir la reine de mai de Robin. Notre héros n'est pas simplement un homme au coeur tendre; il a aussi des traits de caractère plus sombres.

Quelle que soit son origine, légende médiévale ou association aux dieux anciens, l'esprit de Robin des Bois traverse les siècles. A partir du folklore anglais, sa renommée se répandit. Au dix-neuvième siècle, Sir Walter Scott s'inspira de certaines parties de son histoire pour écrire "Ivanhoe". A notre époque, Robin des Bois a été mis en scène à la télévision et au cinéma. Il peut évoluer dans les arbres, attaquer ses ennemis à l'épée, apparaître dans un dessin animé ou parler avec un accent américain, mais quel que soit son déguisement, la voix de Robin des Bois continue à se faire entendre.

La forêt de Sherwood

"Land of the King ...) In Edenestou 1 c. of land taxable. Land for 2 ploughs. A church and a priest and 4 smallholders have 1 plough. Woodland pasture 1/2 league long and 1/2 wide."

Entrée du Domesday Book relative à Edwinstowe dans le Nottinghamshire, au coeur de la forêt de Sherwood, où Robin aurait épousé Marianne.

"Tout le monde sait" que les aventures de Robin des Bois ont eu pour cadre la forêt de Sherwood, située dans les alentours de la ville de Nottingham, mais il existe des faits que vous ne connaissez peut-être pas:

- Les légendes antérieures placent Robin à Barnsdale, dans la partie ouest du Yorkshire, et c'est seulement à partir du dix-septième siècle que le Nottinghamshire sert de cadre aux aventures de Robin des Bois.
- En fait, la forêt de Sherwood couvrait une très grande superficie et occupait de grandes parties des comtés de Nottinghamshire, Derbyshire, Yorkshire et Lincolnshire.
- Le nom de "forêt"ne recouvre pas des terres boisées, mais un terrain de chasse royal, soumis à la Forest Law (la Loi de la forêt). Au douxième siècle, il ne restait plus beaucoup de très grandes zones boisées en Angleterre; en fait la forêt royale saxonne de Mendip à l'ouest du pays ne possédait presque pas d'arbres !

Que les dragons soient !

Le yeoman (petit propriétaire terrien) anglais du Moyen Age, malgré ses inquiétudes sociales et politiques, possédait une compétence et une confiance qui nous feraient honte à nous, habitants protégés et dorlotés des villes. Il était fort et en bonne santé et savait tout ce qu'il est besoin de savoir pour survivre dans un monde rude et cruel. Si quelque chose se cassait, il le réparait; s'il avait besoin d'un nouvel objet, il le fabriquait. Dans les bois et les champs, il connaissait le nom et l'utilité de chaque plante et de chaque animal. Il était chasseur et ne craignait pas les loups et les ours sauvages. Certaines choses éveillaient toutefois en lui une véritable terreur; il les connaissait certes très bien, mais ne pouvait ni les comprendre, ni les contrôler. C'étaient les créatures tapies dans l'ombre, les dragons et les fées, les spectres et les croque-mitaines. Ces êtres étaient aussi réels qu'il est possible de l'être et les plus courageux eux-mêmes les craignaient.

Si vous entrez aujourd'hui dans une église anglaise médiévale, observez bien les extrémités des bancs, les chapiteaux des piliers et les gargouilles du toit, vous y apercevrez des créatures étranges et fantastiques qui occupaient les pensées des gens au Moyen Age. Voici une description du Wild Hunt, les chasseurs spectraux qui rassemblaient les âmes des morts. Ce texte fut écrit en 1190, seulement trois ans avant l'époque qui nous intéresse :

"Les membres de cette famille de Herlethingus furent aperçus pour la dernière fois dans les marais du Pays de Galles et d'Hereford, dans la première année du règne d'Henri II, vers midi. Ils voyageaient comme nous le faisons, avec des charrettes et des chevaux de charge ... et une multitude d'hommes et de femmes. Ceux qui les virent en premier soulevèrent le pays contre eux à grands renforts de cris et de sons de cor et ... parce qu'ils étaient incapables de leur arracher un mot en s'adressant à eux, ils s'apprêtèrent à leur soutirer une réponse par les armes. Mais eux s'élevèrent dans les airs et disparurent brusquement."

(Walter Map, 1190. Cité dans Albion ... p. 189)

Et encore, extrait d'un document du début du XVIème siècle :

"Sr Jo Conyers de Sockburn, chevalier, qui tua un serpent terriblement venimeux ou un dragon, qui avait lors de combats avalé tant d'hommes, car la puanteur du poison était telle que personne ne pouvait la supporter ou habiter en ces lieux, mais lui, avec l'aide de dieu, tua le monstre et l'enterra à Sockburn avant la conquête normande; mais avant d'aller commettre cet acte (parce qu'il n'avait qu'un seul enfant), il se rendit tout harnaché à l'église et amena son enfant son fils en présent au Saint Esprit - on trouve encore le monument aujourd'hui - et l'endroit où fut terrassé s'appela Greystone".

(Albion ... p. 419)

Les dragons et les démons ne figurent pas spécialement dans les légendes de Robin des Bois, mais ils faisaient partie intégrante de son époque. Ne soyez donc pas surpris s'il arrive qu'une créature des enfers vient ramper sur votre écran.

L'origine du nom Petit Jean

"Je n'ai fait aucun exercice depuis quatorze jours", dit Robin des Bois un beau matin de printemps. "Je vais m'aventurer un peu plus loin pour voir quelles aventures je peux trouver. Vous, les gaillards, guettez le son de mon cor, et si vous entendez trois coups, vous saurez que j'ai besoin de votre aide."

Robin se mit en route et arriva à un petit pont en travers de la route. A l'autre extrémité du pont se tenait un homme de grande taille, portant un objet qui semblait être un petit tronc d'arbre. "Pousse-toi et laisse-moi passer", lui dit Robin. "Non", répliqua le grand étranger. "Je ne supporte pas que les hommes de rien passent près de moi." "Quoi", rétorqua Robin, "répète cela et tu vas te retrouver avec une belle flèche de Sherwood entre les côtes." L'homme de grande taille se mit a rire. "Faut-il que tu sois lâche pour parler de me tirer dessus alors que je n'ai rien que ce bâton pour me défendre."

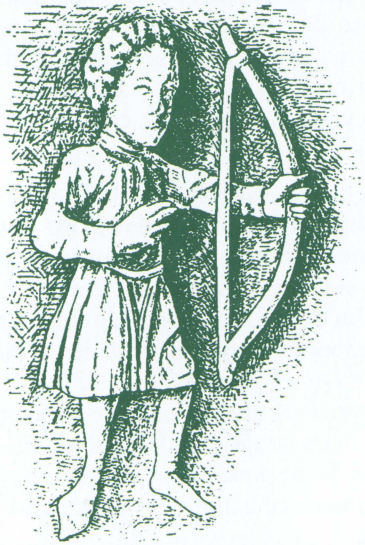
"Je ne laisserai personne me traiter de lâche", dit Robin. Sur ces mots, il alla se tailler un gros bâton dans un chêne situé à proximité. Robin et l'étranger s'avancèrent alors sur le pont et se rendirent coup pour coup dans ce qui fut certainement le plus brave assaut qu'homme ait jamais vu. Finalement, l'étranger assena à Robin un tel coup que ce dernier tomba à l'eau jambes par-dessus tête. Rampant jusqu'à la rive, Robin dit en riant, "je dois avouer que tu es un sacré combattant. Tu as gagné cette bataille loyalement." Ce disant, il sortit son cor et souffla trois coups. De tous les coins, les gaillards arrivèrent pour voir le géant qui avait battu Robin des Bois."

"Quel est ton nom, étranger?", lui demanda Robin. "Jean Petit", répondit l'homme, "du village de Hathersage dans le Derbyshire". "Petit?" s'esclaffa Robin. "Vrai que tu es petit, et faible de constitution. Je t'appellerai Petit Jean. Viens, notre bande des bois a besoin d'hommes comme toi. Veux-tu te joindre à mes gaillards, Petit Jean?"

Petit Jean accepta immédiatement de se joindre à la bande de Robin, et l'affaire étant conclue, les hommes emmenèrent Jean à travers la forêt jusqu'au repaire de Robin. Une fois arrivés, ils organisèrent de grandes festivités avec du gibier grillé et de l'ale chaude en l'honneur de leur nouveau compagnon.

D'après les "Merry adventures of Robin Hood" de Howard Pyle.

Le grand arc anglais



Si nos estimations sont bonnes, Robin a probablement utilisé à l'époque où il vécut un arc court et robuste, similaire à ceux de l'époque saxonne. Néanmoins, on a plutôt eu tendance à associer à Robin, as du tir à l'arc, une arme plus prestigieuse, mais d'une époque ultérieure : le grand arc anglais.

Cet arc était généralement en if, bois lui conférant des caractéristiques qui le différenciaient des autres arcs (ceci peut en partie expliquer le nombre d'ifs que l'on trouve dans les cimetières anglais aujourd'hui). Il faisait à peu près deux mètres de long, était finement taillé et sa section arrondie était aplatie sur un des côtés. Le bois était coupé de manière à ce que le bois dur compressible se trouve vers l'intérieur, et le bois jeune élastique sur le bord extérieur, pour garantir une flexibilité maximale.

Plus tard au Moyen-Age, la pratique du tir à l'arc devint obligatoire pour tous (le dimanche et pendant les congés), de manière à disposer d'un nombre d'archers suffisant en cas de guerre. Pourtant, parcourir les forêts royales armé d'un arc comportait un grande risque. Etre trouvé dans une forêt, l'arc tendu, était l'un des quatre actes prouvant que vous braconniez, et vous rendez passible d'emprisonnement.

Le concours de tir

Vous devez savoir que pendant tout ce temps, l'orgueilleux shériff de Nottingham tentait en vain de traîner Robin des Bois en justice. Il avait essayé et échoué tant de fois qu'il imagina enfin un plan rusé pour capturer l'audacieux hors-la-loi. Il annonça un grand concours de tir auquel seraient admis tous ceux qui pouvaient tendre un grand arc. Une flèche d'or viendrait récompenser le gagnant, qui serait proclamé le plus grand archer du pays. Le shériff savait que Robin des Bois ne saurait résister à la tentation de remporter le prix.

Lorsque Robin apprit la nouvelle des profondeurs des bois, il dit : "J'aimerais vraiment remporter ce prix, et recevoir la flèche d'or des propres mains du shériff. Qu'en dites-vous, compagnons? Irons -nous à Nottingham?" Les gaillards étaient inquiets. Ils savaient que c'était un piège tendu par le shériff et prièrent Robin de ne pas s'y rendre. "Si le shériff a décidé d'avoir recours à la ruse", déclara Robin, "nous devons lui répondre par la ruse". Ils abandonnèrent alors leurs habits verts et commencèrent à se travestir, certains en moines, d'autres en rétameurs, d'autres encore en rustres paysans. Ainsi déguisés, ils se mirent en route pour le château du shériff.

Le shériff avait dressé la cible pour le concours de tir et était assis à côté, à la place d'honneur. Il fouillait avec inquiétude la foule du regard, mais ne put apercevoir Robin des Bois. Le concours commença. Des archers de toute l'Angleterre s'essayèrent tour a tour à la cible. On n'avait jamais vu de tels tireurs; les dix meilleurs d'entre eux furent choisis pour tirer à nouveau, mais le shériff ne put voir Robin des Bois parmi eux. "Vous le voyez?", demanda-t-il à un serviteur. "Non, seigneur", répondit l'homme. "Je connais six d'entre eux et des autres, le seul qui soit de la taille de Robin des Bois est ce mendiant en haillons, qui boîte et n'a qu'un oeil."

Les archers tirèrent à nouveau, et cette fois il n'en resta que deux en course : le mendiant en haillons et l'homme du shériff, Guz de Gisbourne. Gisbourne tira et sa flèche atterrit en plein centre de la cible. Tous retinrent leur respiration et le mendiant se mit en position. Il fit partir sa flèche qui vola tout droit et avec une telle précision qu'elle toucha une plume de la flèche de Gisbourne et la coupa en deux. Le shériff lui attribua le prix en disant : "Tu l'as mérité en toute équité. Tu tires mieux à l'arc que ce lâche de Robin des Bois, qui n'a pas osé se montrer aujourd'hui."

Cette après-midi là, la troupe de gaillards organisa des festivités dans les profondeurs de la forêt de Sherwood. Mais Robin était d'humeur noire. Il avait certes remporté le prix, mais les mots du shériff lui restaient sur le coeur. "Je voudrais tellement qu'il sache à qui il a remis la flèche d'or", dit-il. Petit Jean prit la parole : "Je vais aller en ville et ferai parvenir l'information au shériff par un étrange messager.

Dans son château, le shériff se demandait qui pouvait bien être l'étranger en guenilles qui avait remporté le prix. Soudain, une flèche entra dans la pièce par la fenêtre ouverte; un rouleau qui lui était attaché tomba sur la table. Le shériff s'empara du rouleau et lut :

May heaven bless thee, Lord, this day
Say all in deep Sherwood
For thou didst give the prize away
To none but ROBIN HOOD!

D'après les "Merry adventures of Robin Hood" de Howard Pyle

La loi de la forêt

La loi de la forêt était non seulement dure, mais incroyablement complexe. Vous trouverez ci-après quelques-unes des innombrables clauses relatives de la loi de la forêt d'Exmoor. Si l'on considère que la majorité des gens étaient analphabètes, il n'est guère étonnant qu'ils soient souvent tombés sous le coup de la loi sans le savoir. Notez que ce document est postérieur à l'époque de Robin des Bois et visait à clarifier la loi précédente et à en adoucir la rigueur, ce qui explique l'absence d'exécutions et d'amputations !

Si un individu prend un cerf dans la forêt, sans autorisation, qu'on l'arrête où qu'on le trouve dans les limites de la forêt; et une fois qu'il est pris, qu'il ne soit pas délivré sans l'ordre exprès de sa majesté le roi ou du chef de justice de la forêt.

Si un individu voit des malfaisants s'emparer d'un cerf ou l'emporter dans l'enceinte de la forêt, il doit les arrêter s'il le peut; et s'il ne peut pas, qu'il crie haro sur eux; s'il ne le fait pas, qu'il soit remis à la merci de sa majesté le roi.

Si un individu possède une forêt à proximité de la forêt domaniale de sa majesté le roi, il peut en toute légalité, une fois que les foins domaniaux auront été levés, avoir en temps de panage, autant de cochons que la forêt le permet selon le point de vue des forestiers et verdiers, observateurs, officiers des impôts et autres hommes honnêtes; et que cela soit fait pour le bénéfice des cochons.

L'abbé de la commune de Saint Peter est autorisé à chasser et à prendre des lièvres, renards et des martres dans les limites de la forêt et d'avoir des chiens détachés, puisqu'il dispose d'une autorité légale suffisante pour le faire.

Si un individu est arrêté pour avoir coupé des branches, l'affaire sera portée devant l'intendant du tribunal de la forêt; si un individu est arrêté pour avoir coupé un chêne sur le domaine du roi ou tout autre domaine, il sera traîné en justice; et s'il commet ce délit pendant la nuit, qu'on le mette en prison.

History of the Forest of Exmoor; E.T. MacDermott; Redwood Press 1911

ATTENTION IBM PC USERS WITH 5.25" DRIVES

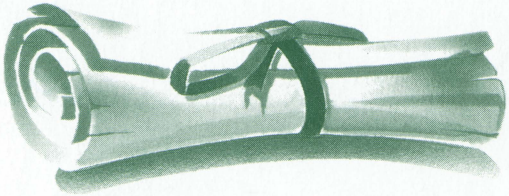
The 5.25" Robin Hood disks enclosed are high density 1.2Mb disks. If you have mistakenly purchased a copy of the game only to discover that they will not load on your drive., please return your 1.2Mb disks for replacement with a low-density disk set.

Please enclose your remittance of £2.50 (UK) or £7.50 (Europe) to cover post and packing, to the address below. Please make your cheque/Postal Order/Eurocheque payable to

"Logotron Entertainment Ltd"

and be sure to enclose a note of your own name and address.
Please allow 14 days for delivery.

Millennium
St John's Innovation Centre
Cowley Road
Cambridge CB4 4WS, UK



MILLENNIUM

Millennium, 67/68 St John's Innovation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS